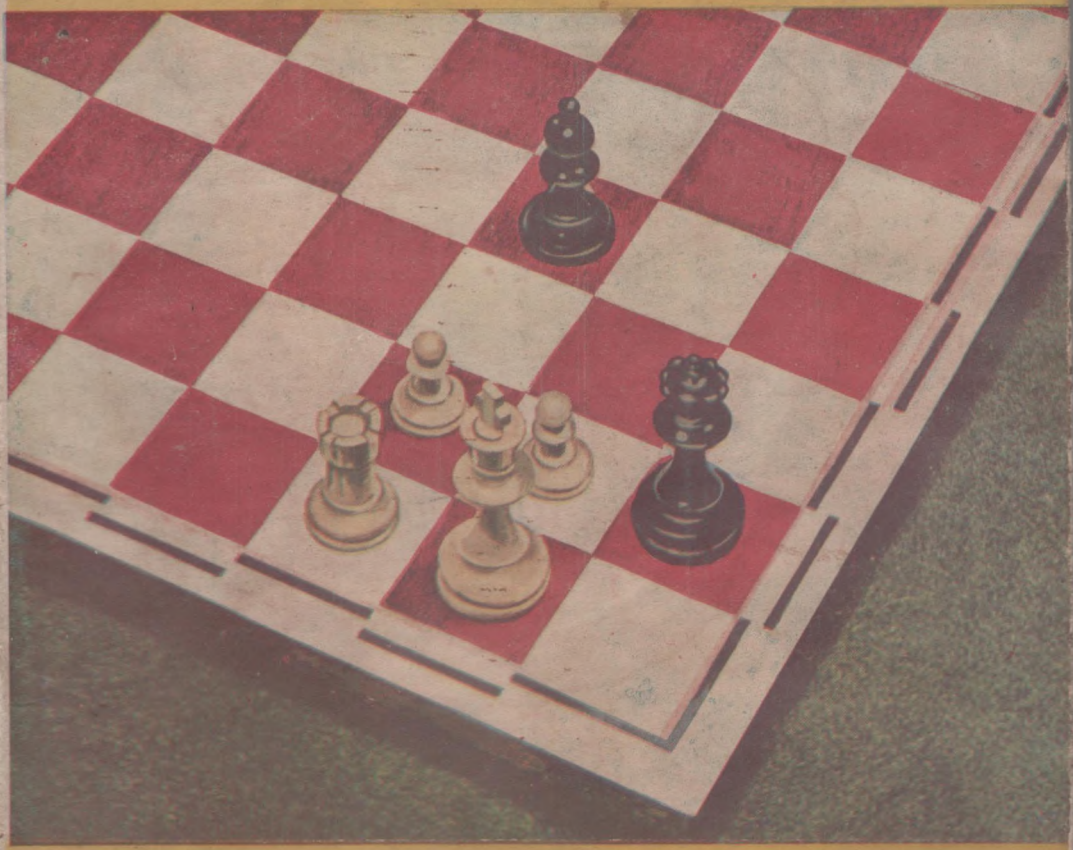
TRATADO ELEMENTAL DE LOS FINALES

Apéndice

EL MATE DE ALFIL Y CABALLO



P. A. Romanowsky

TRATADO ELEMENTAL DE LOS FINALES

Tratado Elemental de los Finales

POR

P. A. Romanowsky

•

Es un método moderno de enseñanza que contiene todos los tipos de finales tratados en forma elemental.

Las reglas fundamentales conocidas para no malograr finales de partidas técnicamente ganadas, están explicadas en forma clara y sintética.

APENDICE:

El Mate de Alfil y Caballo

La regla del triángulo y su derivado de Rossell, perfeccionado por E. Cognet.

TRATADO ELEMENTAL DE LOS FINALES

Serie K
Nº 4

Suplemento de la
REVISTA ARGENTINA DE AJEDREZ

CAISSA

Tratado Elemental de los Finales

Redactado por V. Y. Varchénko, C. I. Seménova, Tyan, Sánskaia y N. N. Volkoviyski, componentes de la Sub-Comisión de Ajedrez de la Editorial de Cultura Física y Turismo de Rusia, "O. G. Y. Z."

BAJO LA DIRECCION DEL MAESTRO

P. A. ROMANOWSKI

•

APENDICE

EL MATE DEL ALFIL Y CABALLO

La Regla del Triángulo de Délétang y su Derivado de Rossell perfeccionada por E. Cognet

3ra. Edición

REVISION TECNICA DE ESTA EDICION

POR EL MAESTRO

J. M. SUAREZ (h.)

EDITORIAL GRABO

ALBERTI 913 - T. E. 97-6966

BUENOS AIRES - ARGENTINA

1954

QUEDA HECHO EL DEPOSITO QUE
PREVIENE LA LEY NUMERO 11.723
IMPRESO EN LA ARGENTINA

Las dos ediciones anteriores se publicaron bajo el título de
"FINALES ELEMENTALES"

CONCEPTO GENERAL DEL FINAL

Si uno de los adversarios cometiera muy pronto algún grueso error, la partida puede muy bien terminarse aún en la apertura. En general, tales casos se producen muy raramente en la práctica entre fuertes ajedrecistas.

Con más frecuencia sucede, que ningún ataque tenga éxito en la Apertura, ni tampoco en el medio juego, faz medular y principal. Entonces después de algunos cambios de piezas, el juego suele pasar al FINAL, último aspecto de la partida.

Los síntomas característicos de la transición de la faz media de la partida, hacia el final son, en primer término, los cambios generales de piezas, especialmente las Damas. Hay **también Finales** con Damas, en el caso en que todas las demás piezas, o la gran mayoría, ya fueron cambiadas.

La característica principal del FINAL es la creciente actividad del Rey, que se hizo posible porque los ataques directos contra él durante el Final son, generalmente infructuosos, o a causa de la reducida cantidad de piezas.

En el Final, la lucha se reduce a la conquista de una PREPONDERANCIA de Peones y luego hacia la obtención de una supremacía material por la "coronación" de peones en piezas de gran calibre, una vez llegados aquellos a la octava fila. No poca cooperación prestan en ello ambos Reyes, pues éstos se convierten como es sabido, en piezas activas.

Al estudiar los finales simples presentados más adelante, es necesario puntualizar que toda jugada debe venir subordinada a un plan general **Ni una sola jugada sin objetivo.** Esta regla en realidad es aplicable a todos los aspectos de la partida. Pero aún es poco

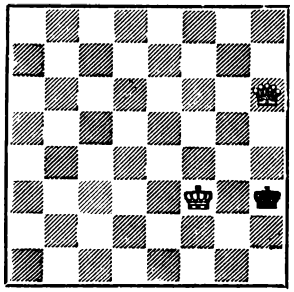


Diagrama 2

variadas de Finales, sobre cuyos temas, explicaremos minuciosamente más adelante en sus correspondientes capítulos. Para completar, es necesario mencionar aún otra forma de oposición o sea la situación de los reyes con una casilla intermedia, sobre diagonal que se llama **OPOSICION DIAGONAL.** (Ver diagrama Nº 3).

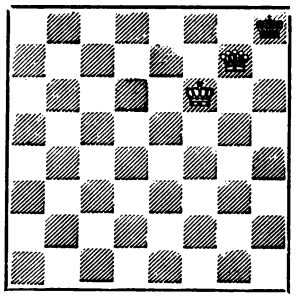


Diagrama 3

Aquí el rey blanco le quita a su contrario negro, tan solo un cuadro, en este caso, la casilla 7CR, (2CR de las negras).

Por esto, la oposición diagonal tiene menos aplicación que las otras en la práctica. En la oposición vertical u horizontal, el mate puede ser dado desde no menos de seis diferentes casillas; en el diagrama Nº 1, la Dama puede ubicarse también sobre 8CD, 8AD, 8CR, 8TR, y 7R; en el diagrama 2º, la Dama blanca podría colocarse sobre 1TR, 5TR, 7TR, 8TR, y 3CR. En cambio en la oposición diagonal el mate será posible únicamente desde una sola casilla, como está justamente indicado en el diagrama 3; donde el Rey negro debe estar además en la esquina del tablero.

Los métodos de estrechar al Rey, se demuestran en el siguiente ejemplo, (diagrama número 4).

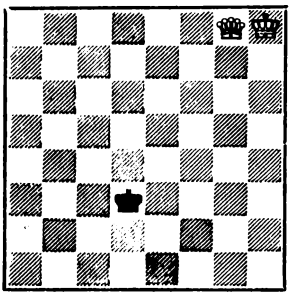


Diagrama 4

1. R7C.

Dirigiéndose al encuentro del Rey contrario, a fin de restringir la movilidad de aquél.

1. ..., R5D.

Las negras tratan de mantenerse en el centro.

2. R6A, R5R; 3. D8D.

Queda interrumpido para el negro, el acceso a las columnas del ala de dama.

3. ..., R5AR; 4. D3D.

El Rey negro retrocede gradualmente hasta la columna de TR, lo que equivale a reducirlo a una posición conveniente para darle mate.

4. ..., R5C; 5. D3R, R5T; 6. R5A.

¿Habría sido erróneo 6. D3A R? (¡ahogado!). En tales géneros de Finales, hay que calcular siempre la probabilidad del ahogo.

6. ..., R4T; 7. D3TR (o D5CR), jaque mate.

Las negras pueden jugar de otro modo en ese ejemplo, pero el método para arrinconar al Rey sobre una línea extrema (en este caso, sobre la columna TR), subsiste sin mayores modificaciones. Desde cualquier posición, el mate se logra hasta en nueve jugadas como máximo.

MATE CON LA TORRE

Este mate se consigue tan solo sobre una de las líneas (verticales u horizontales) extremas. He aquí un mate típico (véase diagrama 5).

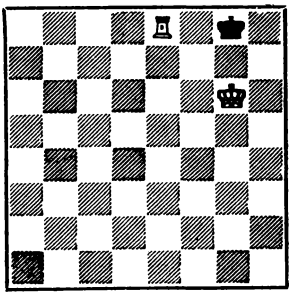


Diagrama 5

La Torre puede estar también sobre los cuadros 8TD, 8CD, 8AD u 8D.

Los métodos de reducción del Rey rival, son los mismos que cuando se da mate con la DAMA; veamos el ejemplo del diagrama 6:

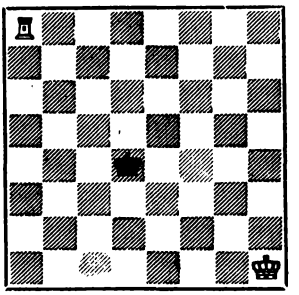


Diagrama 6

1. T8R.

Ya se corta la mitad del tablero (desde la columna R. hasta la de TR).

1. ..., R4D; 2. R2C, R5D; 3. R3A, R4D; 4. R3R, R5AD; 5. T5R.

Y ahora quedan separadas también las filas 5ª a 8ª.

5. ..., R6A; 6. T5ADj.

Maniobra característica, que es posible, cuando los reyes se encuentran en oposición.

6. ..., R5C; 7. R4D, R6C; 8. T4A, R7C;; 9. T3A.

La reducción quedó terminada Hay que traer al Rey blanco para crear la posición de mate.

9. ..., R8C; 10. R3D, R7C; 11. R2D, R8C; 12. T3CDj, R8T; 13. R2AD, R7T.

La posición previa al mate está formada; sin embargo, no se puede anunciar el Mate en seguida (T3TD?) pues el cuadro 6TD, está atacado por el negro. Las blancas deben obligar al rival a que se vaya a 8TD; es necesario hacer alguna jugada intermedia, en respuesta a la cual, las negras quedarán forzadas de irse a 8T.

Esta jugada no será 14. R3A, por la interrupción de la posición preparatoria del mate (oposición), y luego de 14. ..., R8T, no hay mate inmediato. Tampoco sirve jugar la Torre, sobre la columna CD, porque el Rey negro se escapa a través de 3TD. Se consigue el objetivo al mover la Torre sobre uno de los cuadros de la tercera fila.

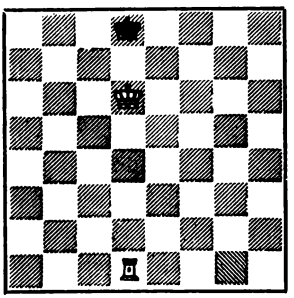
14. T3TR.

Esta jugada, que no amenaza por el momento nada, se llama jugada de espera, cuya función consiste en traspasar el derecho (o mejor, el deber) de jugar. Ahora, las negras se encuentran en LA OBLIGACION de JUGAR, lo cual las llevará inevitablemente a la derrota.

14. ..., R8T; 15. T3TD, jaque-mate.

Desde cualquier posición, hay que saber dar mate, con la Torre, en menos de 18 jugadas a lo sumo.

G. FARNI



Mate en tres jugadas

Diagrama 7

Para lograr el mate en este problema, las blancas pueden efectuar once variadas primeras jugadas. Se invita a los estudiosos a buscar todas esas soluciones, que conducen a la deseada finalidad.

EL MATE CON LAS DOS TORRES

Dos torres dan mate sin ayuda del propio REY; veamos el ejemplo del diagrama 8:

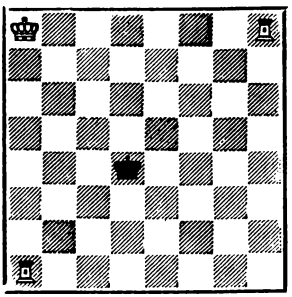


Diagrama 8

1. T5TD.

Para cortar las horizontales 5ª a 8ª.

1. ..., R5AD; T4TR jaque, R6CD; 3. T5CR.

Esta Torre conservando el dominio de la quinta horizontal, se traslada hacia una columna más alejada.

3. ..., R6A; 4. T3C jaque, R7D; 5. T2T jaque, R8R; 6. T1C jaque-mate.

EL MATE CON DOS ALFILES

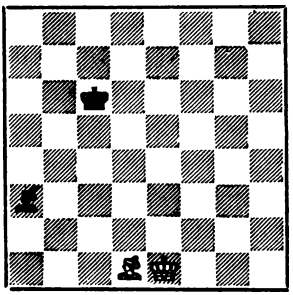


Diagrama 9

El mate con ambos Alfiles se consigue en los rincones del tablero. Los métodos de obtener el mate examinaremos en el ejemplo del diagrama 9:

1. A3CD.

Los Alfines ocupan diagonales adyacentes y el Rey negro queda encerrado en el triángulo, cuya base es la diagonal blanca 7TD - 1CR. y el vértice termina en 1TD.

1. ..., R4CD; 2. R2D, R3A; 3. R3A, R4C; 4. A8AR.

Jugada de espera.

4. ..., R3A; 5. R4C, R3C; 6. A4TD, R3TD.

El triángulo se achicó. Su base lo constituye ahora la diagonal más corta 5TD-1R.

7. A5AD, R2C; 8. R5C, R2A; 9. R6T, R1D; 10. R6C, R1AD; 11. A7R, R1C; 12. A7D, R1T.

Ahora se hace una jugada de espera.

13. A6AR, R1C; 14. A5R jaque, R1T; 15. A6AD jaquemate, (diagrama 10).

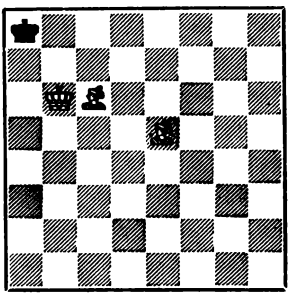


Diagrama 10

Desde cualquier posición ha de obtenerse dicho mate, en no más de 18 jugadas.

EL MATE CON ALFIL Y CABALLO

Este mate se consigue solo en aquellos rincones que pueden ser atacados por el Alfil. A continuación se incluyen 6 posiciones distintas (diagramas Nos. 11 al 16) y se muestra un método para arrinconar al Rey adverso. En las posiciones examinadas, el Rey no puede salir de los límites trazados por la diagonal del Alfil blanco como base y la cúspide de 1TR blanco (8TR negro) o sea el color del Alfil.

Veamos el ejemplo del diagrama 11:

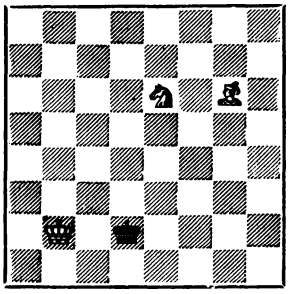


Diagrama 11

1. A2A.

El problema consiste en transformar la posición del diagrama 11 en la del 12.

La solución se comienza a vislumbrar con la jugada del texto que quita el cuadro ID, al Rey negro y lo hace retrogradar.

1. ..., R6R; 2. R1A, R7R; 3. A6C, R6R; 4. R1D, R7A; 5. R2D, R6A; 6. R3D, R5C; 7. R3R, R5T; 8. R4A, R6T; 9. A5T, R7C.

El Alfil ocupó la diagonal ID - 5TR; queda por trasladar el Caballo hasta 4R, para obtener una posición análoga a la ilustrada en el diagrama Nº 12.

10. C5C, R7A; 11. C4R jaque, R8A.

Ahora el Rey blanco desaloja a su rival, de la diagonal IR-4TR, para circunscribirlo a

los límites del triángulo IAR-ITR-3TR-IAR.

12. R3R, R8R; 13. A4C, R8A.

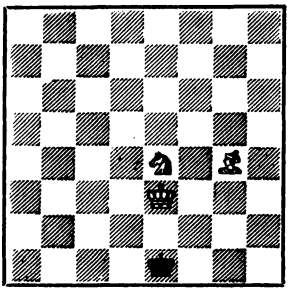


Diagrama 12

14. R2D, R7C; 15. R2R, R8C; 16. A3T, R7T; 17. A1A, R8C; 18. C2D (C5CR o C6AR).

El caballo intenta llegar a 3AR (1AR o 4CR), desde donde ataca los cuadros adyacentes a la casilla 1TR. El ceñimiento del Rey está completado, y las blancas construyen la posición previa al mate.

18. ..., R7T; 19. R2A, R8T; 20. A2Cj., R7T; 21. C3A (o C1A) jaque-mate.

En los diagramas 13 y 14 el rey negro se encuentra en posición de mate.

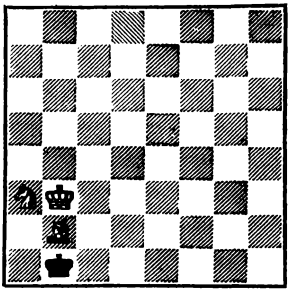


Diagrama 13

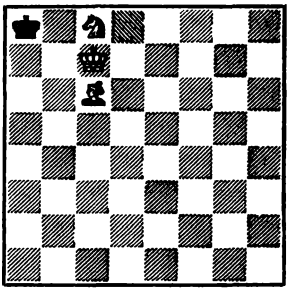


Diagrama 14

El plan de ceñir al Rey y estrecharlo en un triángulo limitado por la DIAGONAL del Alfil, se ilustra con el ejemplo del diagrama 15:

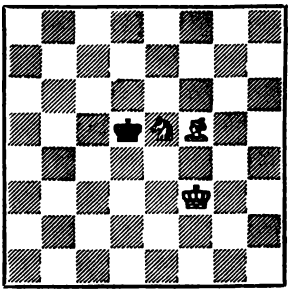


Diagrama 15

1. R4A, R5D; 2. A6R, R4A; 3. R4R, R3D; 4. A3C, R2R; 5. R5AR, R3D; 6. C3D, R2R; 7. R6C.

Las blancas logran lo posición antes estudiada. En caso de que el Rey negro se dirija hacia el rincón, cuyo color es diferente al del Alfil, para poder darle mate, se le desaloja con mesura, acompañándolo el otro Rey, mientras su rival marcha sobre la fila o columna extrema; el método a seguir será el siguiente, a partir de la situación representada por el diagrama 16:

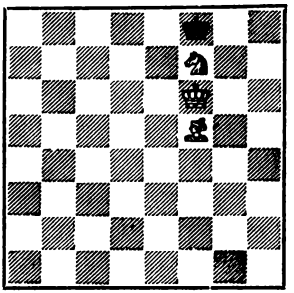


Diagrama 16

1. ..., R1C.

El Rey negro tiende hacie 1TR (observe el estudioso que el color de dicho cuadro angular, es contrario a la diagonal del color del Alfil. El problema blanco consiste en traer al Rey rival, a la casilla 8TD.

2. A6CR.

Jugada de espera.

8. 2..., R1A; 3. A7T.

Cortándole el camino al Rey rival, hacia el rincón negro, seguro para él, y al abrigo de cualquier mate.

3. ..., R1R; 4. C5R.

El Caballo ataca el cuadro 7D.

4. ..., R1D.

Si 4. , R1A, entonces luego de 5. C7D jaque, R1R; 6. R6R, R1D; 7. R6D, R1R; 8. A6C, jaque, R1D; 9. A7A, se forma una posición de la variante principal)véase la 2ª jugada del texto), pero con dos jugadas menos.

5. R6R, R2A.

El Rey rival, desea naturalmente, alejarse cuanto antes de la casilla 1TD (8TD de las blancas).

6. C7D, R3A; 7. A3D, R2A.

Los cuadros 4CD, 5C5D y 3TD, están aislados de la in-

fluencia del monarca negro, quien debe por lo mismo volver sobre sus pasos.

8. A4R, R1D; 9. R6D, R1R; 10. A6CR jaque, R1D; 11. A7A.

Jugada de espera.

11. ..., R1AD; 12. C5AD.

El proceso ulterior del desalojo no es complejo:

12. ..., R1D; 13. C7C jaque, R1A; 14. R6AD, R1C; 155. R6C, R1A; 16. A6RJ, R1C; 17. A7D, R1T; 18. C5A, R1C; 19. C6TJ, R1T; 20. A6A jaque-mate.

EL MATE CON DOS CABALLOS

No es posible dar mate con dos caballos, en caso de juego correcto por parte del contrario. Veamos el diagrama 17 donde el negro tiene que jugar o la equivocada 1. ..., R1T?

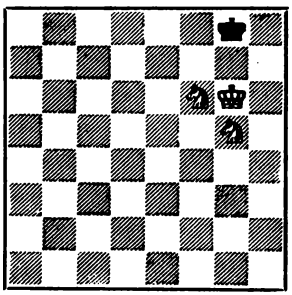


Diagrama 17

para recibir en seguida 2. C7AR mate, o la justa 1. ..., R1A! en cuyo caso el mate es imposible. Es interesante conocer que si la parte débil tiene además del Rey todavía algunos peones, dicha circunstancia hace posible a veces dar mate. El siguiente ejemplo explica la esencia de los cambios en la posición que ocurren, cuando la parte débil posee además del Rey un peón. Examinemos el diagrama 18. El Rey negro ya está recluído en el rincón, teniendo a su disposición dos casillas, la de 1TD y la de 1CD.

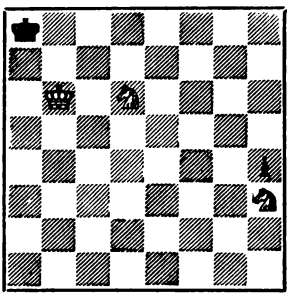


Diagrama 18

El plan para realizar el mate comprende dos partes. —el caballo de 3TR pasa a 6TD y coloca al Rey en "ahogado", luego 2—. El otro caballo de 6D, se dirige (en dos golpes) a 7AD, donde se tiene una posición típica de mate.

1. C4AR, P6T; 2. C5D, P7T; 3. C7AD jaque, R1C; 4. C6T jaque, R1T; 5. C5C (u 8R), P8TR (pide cualquier pieza); 6. C7AD jaque-mate!

De no tener las negras el peón habríase obtenido dos jugadas antes una posición de ahogado, pero, en virtud de la movida del peón ellas sucumbieron. Semejante género de finales, han sido investigados por eminentes compositores de estudios entre otros Carlos Salvioli (italiano), Henry Rinck (francés), Johann Berger (alemán) y Alejandro A. Tróitzky (ruso). Los interesados pueden familiarizarse con las obras de ellos; en sus célebres tratados y colecciones de estudios y finales artísticos.

La Regla del Cuadrado
REY Y PEON CONTRA REY

El final del Rey y Peón contra Rey, puede muy bien terminar con la victoria como también en tablas, ya sea si se consigue o no transformar al minúsculo obrero en DAMA o TORRE. Para poder determinar, sin cálculos complicados, si el Rey adversario alcanza al Peón que trata de coronarse, existe la siguiente regla del cuadrado: si el Rey se halla dentro del cuadrado, cuyo lado es la distancia desde la casilla que ocupa por el momento el Peón hasta su última conquista, la octava casilla de la línea a recorrer, entonces el Rey consigue detenerlo.

Los lados del cuadrado están marcados sobre el diagrama Nº 19. Puesto que el Rey negro se halla en el cuadrado delimitado, la partido es empatada, de lo que no es difícil persuadirse. En efecto:

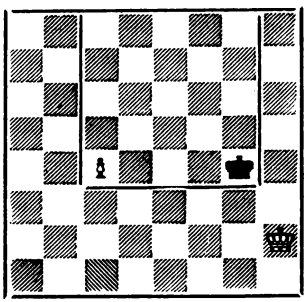


Diagrama 19

1. P5AD, R4AR; 2. P6A, R3R; 3. P7A, R2D.

El Peón blanco perece.

La regla del cuadrado es aplicable por entero, únicamente cuando sobre el tablero se halla un solo Peón. Habiendo varios peones por ambas partes, no siempre es así. Si, en la posición recién examinada, agregaríamos por ejemplo un Peón negro en 3R, la regla del cuadrado pierde su significado,

y las blancas con la jugada, ganan invariablemente (ver diagrama 20).

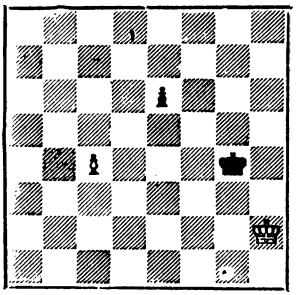


Diagrama 20

1. P5A, R4AR; 2. P6A.

El Rey negro no puede entrar en el cuadrado, siendo esta posición un caso de propia obstrucción; la casilla 3R es imprescindible para el acceso del Rey negro.

Si el Peón es de Torre, o sea que se halla sobre una de las bandas, y el Rey rival tuvo tiempo de cortarle el paso hacia el lugar de la coronación, la partido es siempre tablas. Ejemplo del diagrama 21:

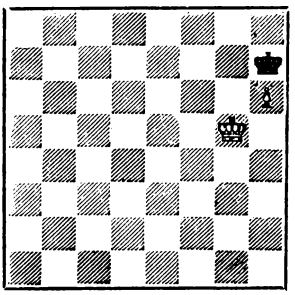


Diagrama 21

1. R5T, R1T; 2. R6C, R1C; 3. P7T jaque, R1T.

No se puede expulsar al Rey negro de las dos casillas.

4. R6T ¡ahogado!

Si el Rey blanco no dejara al negro que impida la marcha del Peón libre, pero tuviera en cambio que cederle las casillas 7A y 8A (1A y 2A de las negras), la partida también sería empatada. Ejemplo diagrama 22:

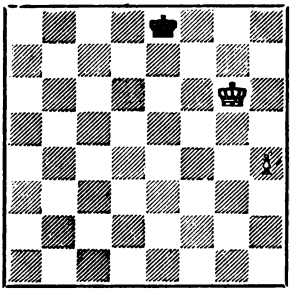


Diagrama 22

1. ..., R1A; 2. R7T.

Obligada; de otro modo ocuparán las negras los cuadros 1CR y 1TR.

2. ..., R2A; 3. R6T, R1A; 4. P5T, R2A; 5. P6T, R1A; 6. P7T, R2A.

La diferencia con el ejemplo anterior, consisten en que aquí el bando más fuerte queda ahogado.

Si en la posición del diagrama 22 la salida le correspondiera a las blancas, ellas ganan, jugando 1. R7C, jugada única, que impide el acceso del Rey negro a 1CR y 1TR, y que libra al propio Rey de quedar encerrado en el rincón 8TR.

Si el Peón no es de Torre la defensa se complica. En el diagrama 23, donde ambos reyes están en oposición, y el Peón en 6ª línea, en caso que las negras jueguen primero, ellas obligadas a ceder la oposición, pierden por lo mismo la partida.

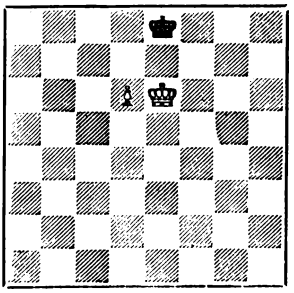


Diagrama 23

1. ..., R1D; 2. P7D.

Otra circunstancia característica digna de mención: el Peón entra en 7ª fila sin jaquear en cuyo caso se asegura la coronación.

2. ..., R2A; 3. R1R.

Ya en la siguiente jugada el Peón se convierte en dama.

En cambio, si en esta situación (diagrama 23), las blancas juegan primero, la partida termina indefectiblemente en tablas.

1. P7D jaque.

La tentativa de hacer pasar seguida el Peón no da nada.

1. ..., R1D; 2. R6D.

Otra jugada haría perder al Peón blanco, y la del texto coloca al negro en situación de ahogado.

Tampoco se logra coronar haciendo algnú rodeo.

1. R5D, R2D.

También se puede hacer sin perder: R1D.

2. R5AD, R1D!

Jugada única; es errónea la otra, 2. ..., R1AD por 3. R6A,

ganando la oposición. También se pierde con 2. ..., R1R? 3. R6A, R1D, 4. P7D!

3. R6A, R1A!

Y las negras se oponen otra vez, empatando.

En la marcha del Peón el Rey propio debe tratar de sostenerlo, tratando de ir ante él, y no apoyarlo de atrás. El Rey rival tratará de oponerse a los designios del enemigo para cerrarles el paso sobre la misma columna colocándose frente al Peón.

Este tipo de finales puede presentarse en dos formas:

I. — El rey del bando fuerte se encuentra delante de su Peón.

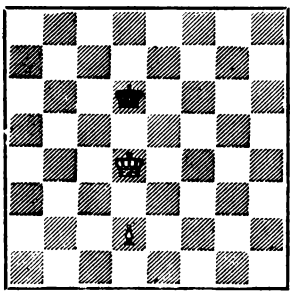


Diagrama 24

II. — El rey del bando fuerte se halla al lado del Peón o detrás de éste.

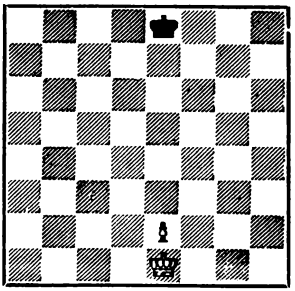


Diagrama 25

Cuando el Rey del bando fuerte está delante del Peón a distancia superior de una casilla, se gana siempre. Jugando las negras en la posición del diagrama 24. 1. ..., R3R ó 1. ..., R3AD, ellas ceden en seguida la oposición, dejando avanzar al Rey contrario otra horizontal más con 2. R5AD ó 2. R5R respectivamente. Al comenzar las blancas, la lucha se desarrollará como sigue:

1. P3D.

Con dicha jugada se obliga al negro a ceder terreno, y el Rey podrá adelantarse de esta suerte antes que su Peón.

1. ..., R3R; 2. R5A, R2D; 3. R5D!

Unica juagada ganadora, habría sido un error, 3. P4D? por

R2A (con la oposición) 4. R5D, R2D; 5. R5R, R2R; 6. P5D, R2D y tenemos la oposición del Rey a su Peón cuyo estudio se hará más adelante.

3. ..., **R2R; 4. R6AD.**

4. P4D, sería nuevamente otro error decisivo.

4. ..., R1D; 5. P4D, R1A; 6. P5D, R1D; 7. R6D.

Sólo tablas se obtiene con 7. P6D, R1A; 8. P7D jaque, R1D; 9. R6D, ahogado!

7. ..., R1R; 8. R7A.

Y el Peón pasará inevitablemente.

Si en la posición del diagrama 26 las blancas juegan, no les es difícil a las negras empatar, porque a juego correcto, ellas han dedesempeñarse así:

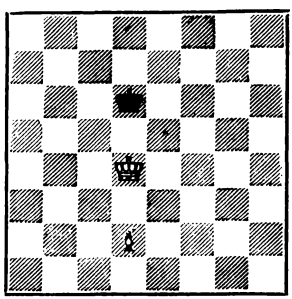


Diagrama 26

1. R4R, R3R; 2. R4D, R3D; 3. R4A, R3A; 4. R4D, R3D; 5. R4R, R3R; 6. P4D, R3D; 7. P5D.

El Rey blanco, está al lado de su Peón.

El Rey blanco queda atrás.

7. ..., R2D.

Por ahora, es todavía posible 7. ..., R2A, o 7. ..., R2R.

8. R5R, R2R; 9. P6D jaque, R2R; 10. R5D, R1D!

Y tablas; erróneo sería 10. R1A, a lo que las blancas continúan 11. R6A, o sino 11. R6R, seguido de 12. P7D, ganando en ambos casos.

Cuando el Rey está junto al Peón o detrás del mismo, mientras que el rival le impide pasar a la horizontal sucesiva el juego termina empatado; la única excepción se refiere a la situación del Peón en sexta (dos pasos antes de coronarse), cuando a su lado está el Rey, que lo defiende, y ocupa la oposición con respecto a su contendiente. En los demás, la parte más débil logra defenderse con éxito.

El diagrama ilustrativo Nº 25 corresponde a un problema

cuya solución la daremos en la última parte de este libro; invitamos al estudioso, que antes la busque por propia cuenta. La situación de este problema nos plantea el caso II, y debe resolverse respondiendo si **EL TRIUNFO O EL EMPATE DEPENDE** de si juegan primero las blancas o las negras.

REY Y DOS PEONES CONTRA REY

En la mayoría de los casos se obtiene el triunfo con suma facilidad. Las posiciones que ilustran los diagramas 27 y 28, demuestran los ejemplos de las disposiciones de Peones más ventajosas. Peones ligados llámanse aquellos que ubicados en columnas adyacentes, tienen la posibilidad de defenderse el uno al otro.

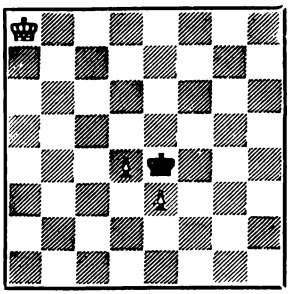


Diagrama 27

Contra Peones ligados, el rey rival está indefenso. En el diagrama 27 el Peón de 3R no podrá ser capturado por el Rey negro, porque al tomarlo él se coloca fuera del cuadrando del otro Peón, quien en seguida, sin ningún obstáculo, avanzará hasta 8D. Mientras las negras no tienen otra cosa que hacer jugadas indiferentes, el Rey blanco se acerca tranquilamente y gana sin ningún tropiezo.

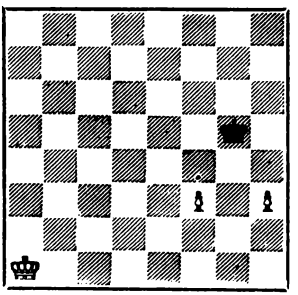


Diagrama 28

Llámase Peón aislado cuando en las columnas vecinas al mismo no se encuentran Peones para su apoyo. En el ejemplo del diagrama 28 hay dos peones aislados separados por una columna. Si en esta posición jugaran las negras se ganaría como sigue:

1. ..., R5T; 2. P4AR!, R4T.

Tan pronto un Peón es atacado, el otro toma de inmediato la delantera. No se pudo haber tomado al Peón de 3T, a causa de que el Rey habría salido del CUADRADO del otro Peón de 4A.

3. R2C.

El Rey blanco se acerca a sus Peones; error sería 3. P5A, R4C y las negras tomándose antes al PAR, después habrían capturado también al otro.

3. ..., R3C; 4. P4T!

Jugada imprescindible, los Peones deben quedar en una misma fila, para impedir que el Rey rival, más fuerte que tres peones juntos, se apodere de ambos.

4. ..., R4A; 5. P5T!, R3A; 6. R3A, R2C; 7. R4D.

Más correcto es 7. P5A!, pero como el blanco ya está próximo con su Rey no teme perder el Peón más alejado, el de TR.

7. ..., R3T; 8. R5R, R¿PT; 9. R6R.

El PA, pasa sin dificultad.

Existe una serie de posiciones en las cuales, no obstnte que una parte posee ventaja amplia, puede resultar sin embargo un empate.

REY Y PEON CONTRA REY Y DAMA

Si el peón no ha llegado aún, hasta la penúltima horizontal, la victoria no ofrece por lo regular ninguna dificultad. Mas cuando el Peón ya arribó a la penúltima fila, y se encuentra además defendido por el Rey, con la amenaza de convertirse en Dama, en algunos casos la lucha termina empatada. El plan habitual de las blancas consistirá en dar una serie de jaques con la Dama impidiendo coronarse al peón y para nerse delante de su propio obligar al Rey adversario a po- Peón, después de lo cual, las blancas ganan un tiempo que aprovechan para acercar a su Rey. Examinemos el diagrama 29:

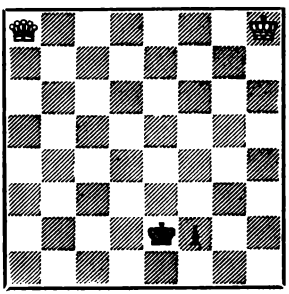


Diagrama 29

1. D4R jaque, R7D; 2. D4AR jaque, R8R; 3. D3R jaque, R8AR.

Si no se pierde el Peón, las blancas deberán aprovechar esta situación para mover el Rey.

4. R7C, R7C; 5. D2R, R8C; 6. D4C jaque, R7T; 7. D3A, R8C; 8. D3CR jaque, R8T!

En la situación de Peón de Caballo, o algún Peón central, el Rey del bando débil estaría obligado, para no perder su único Peón, a colocarse delante del mismo, y, en consecuencia el Rey del bando fuerte hubiese podido acercarse, aprovechando el tiempo de ventaja. Aquí por el contrario, el Peón no puede tomarse, por el aho-

go que ello provocaría al Rey negro. La partida es ablas, pues las blancas no pueden acercar al propio Rey sin pérdida de tiempo.

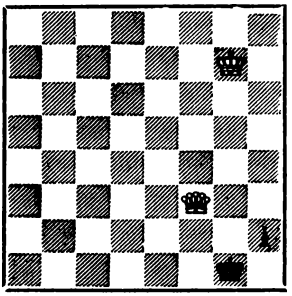


Diagrama 30

En el diagrama 30, las blancas tampoco ganan; ellas deben jugar continuamente su Dama, ya sea para impedir que se corone el peón o para evitar el ahogo del Rey negro.

Contra el Peón de Alfil, o de Torre que se encuentran ya sobre la penúltima horizontal, se gana solamente si el Rey blanco se halla lo bastante cerca, pudiendo tomar parte activa en la batalla final; veamos el diagrama 31:

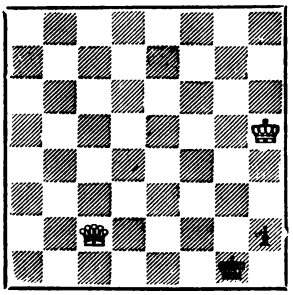


Diagrama 31

Las blancas ganan con la jugada:

1. R4T!, P8T D+; 2. R3C.

Con la amenaza de mate, o la ganancia inmediata de la Dama negra.

En la posición del diagrama 32, las blancas ganan, aprovechando la delicada situación del Rey negro.

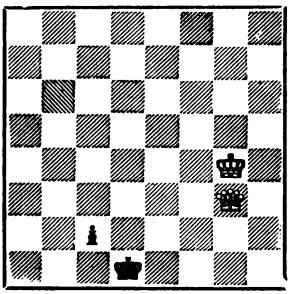


Diagrama 32

1. D3CD!, R7D; 2. D2C, R8D; 3. R3AR!, R7D.

No se puede 3. . . ., P8A (pide Dama), por 4, D2R mate.

4. R4R, R8D; 5. R3D y gana.

En el raro caso del diagrama 33, un Peón en la sexta fila, hace tablas a causa de la muy desventajosa situación del Rey y Dama blancas. En esta posición, a las blancas les está vedado aproximarse con su Rey; a 1. D1TRj. sigue 1. ..., R7C, porque el blanco con su Rey sobre la diagonal 8TR - 1TD impide la jugada 2. D8TR para clavar el Peón negro. Si el Rey blanco no se hallara sobre la diagonal citada, 2. D8TR habría sido la única para hacer jugar al negro o 2. ..., R7A, o 2. R6C, en cualquiera de los dos casos el Rey blanco se acercará al Peón, puesto que si el negro después de 2. ..., R6C, sigue con 3. ..., P7A, el blanco hubiera podido jugar 4. ..., D1TD, con la conquista definitiva el cuadro donde coronará el Peón.

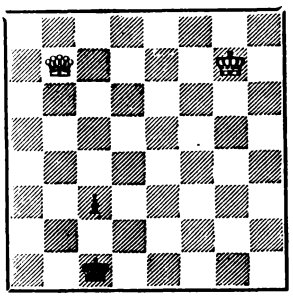


Diagrama 33

Tampoco sirve la tentativa de forzar el triunfo con acercar inmediatamente el Rey.

1. R6A, P7A; 2. R5R, R8D; 3. D5Dj., R8R!

Unica para entablar 3. ..., R8AD? pierde como también 3. ..., R7R?, por la acortada respuesta 4. D2T!, R8D! y aunque el peón negro llega a coronarse, su Rey recibe mate después de 6. R3D.

4. D5TDj., R8D!

Otra vez única.

55. D4T, R7D; 6. D2T, R6A!

Esta clave demuestra la exactitud de las maniobras anteriores.

Tampoco sirve el procedimiento de 3. D3CD para clavar el peón ya que luego de 3. ..., R7D; 4. D2TD sigue, como fué indicado, 4. ..., R6A! en cuyo caso no es posible ganar.

REY, ALFIL Y PEON, CONTRA REY

Un peón de Torre con Alfil no gana si la última casilla de la columna no corresponde al color de la diagonal del Alfil; esto en el supuesto caso de que el Rey negro llegue a impedir a tiempo la promoción del Peón rival:veamos los diagramas ilustrativos 34 y 35.

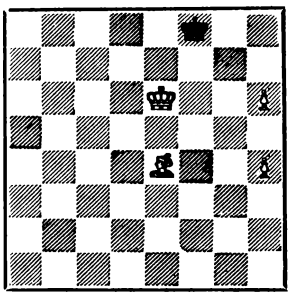


Diagrama 34

En el diagrama 34, si juegan las blancas ganan; si las negras mueven primero es tablas. Con la jugada blanca: 1. A7TR, se consigue ganar; el negro prosigue 1. ..., R1R. 2. R6AR (no 2. 28C, R1A; 3. A7A por ¡ahogado!); 2. ..., R1AR; 3. R6C, ..., R1R; 4. A8C seguido de 5. P7T. Pero si las negras juegan antes, hacen tablas con 1. ..., R1C y nada podrá desalojar al negro de la casilla 1TR.

Alfil que corriese por diagona-

Si las blancas tuvieran un les negras en vez de blancas, o sea como se ve en el ejemplo del diagrama 35, las blancas ganan aun sin la salida dondequiera se halle ubicado el Alfil.

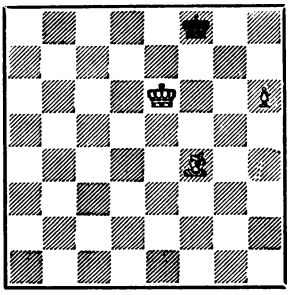


Diagrama 35

1. ..., R1C; 2. R6A, R2T; 3. A1A, R1C; 4. R6C, R1T; 5. A2Cj., R1C; 6. P7Tj.

Y el Peón llega a su destino.

Es necesario descontar siempre la posibilidad de obtener posiciones de empate, que se producen con cierta frecuencia en la partida práctica, y no distraerse por la superioridad de fuerzas que antes se consiguió. Transportando la partida final, parecería que hay que abstenerse de los cambios, ahí, donde a pesar de la ventaja material suficiente, llegamos a "casos teóricos de tablas". Además del ejemplo arriba mencionado, el Peón junto con el Alfil, salvo raras excepciones, han de imponerse. Tal excepción, la constituye la siguiente posición de nulidad del diagrama 36:

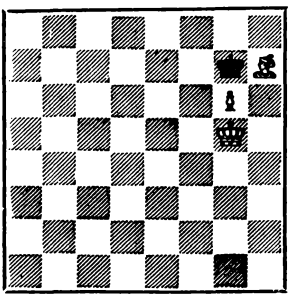


Diagrama 36

1. R5A, R1T.

De los cuadros 2C y 1T negros, el Rey no podrá ser desalojado. La jugada 2. R6A, es imposible por el ahogado. La siguiente tentativa de sacrificio es la única justificable:

2. A8C, RxA; 3. R6A, R1A.

Y el Peón avanza a la penúltima fila con jaque, resultando la partida entablada.

Una interesante combinación de motivos posicionales, a raíz de las dos situaciones examinadas, nos da la siguiente culminación de la partida del torneo de Nüremberg (año 1883); en esta posición les toca mover a las blancas (diagrama 37):

Torneo Nüremberg

(año 1883)

Negras: **Métger**

Blancas: **Louis Paulsen**

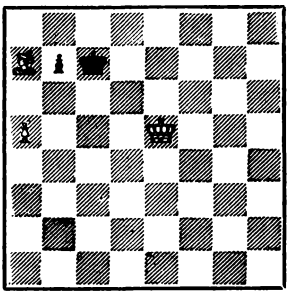


Diagrama 37

Las blancas consideraron que a 1. R5A seguirá 1. ..., P3C

jaque, y luego a 2. AxP jaque, o a 2. PxPj., R2C con un empate teórico. Por esto, las blancas jugaron sin sospechar nada, 1. R4A (?), a lo que siguió 1. ..., P4C jaque, 1, y luego 2. ..., R2C con tablas seguras.

Las blancas conseguirán el triunfo únicamente con:

1. R4D!

Examinemos algunas probables continuaciones:

VARIANTE I

1. ..., P4CD; 2. P6T!

Quedan cortadas las comunicaciones de los cuadros 1CD, 2CD, 3CD para el Rey negro; si 1. ..., P3CD, sigue la misma jugada.

2. ..., R3A; 3. R3A.

Pues se amenazaba 3. ..., P5C, 4. R4A, P6C!; 5. PxP (obligada), R4C; recuperando el Peón y EMPATANDO la difícil partida.

3. ..., R3D; 4. R4C, R3AD; 5. R5T.

Las negras pierden no sólo el Peón, sino también la posibilidad de penetrar hasta 1TD; tampoco consiguen la conquista de 4CD ni 3CD.

VARIANTE II

1. ..., R2D; 2. R5A.

Exactamente lo mismo responderían las blancas a 1. ..., R1D ó 1. ..., R1A; para este último caso no sirve 2. ..., P3C jaque, por 3. RxP.

2. ..., R2A.

Si 2. ..., P3C jaque; 3. PxP, R1A; 4. R6A!; y si 2. ..., R1A; 3. R6C, ganando el Peón negro.

3. R5C, R1D.

Para ocupar la casilla 1AD, en respuesta a la jugada de las blancas 4. R6C.

4. A8C!, R1A; 5. A2T, R1D; 6. R6C, R1A; 7. A3C.

Y las blancas ganan.

VARIANTE III

1. ..., R3A.

Se amenaza 2. ..., P3CD; 3. P6T, R4C. No se puede 2. ..., R4AD; por P4C jaque.

A 1. ..., R3D debe seguir también la del texto:

2. A6CD!

Unica jugada exacta.

2. ..., R3D.

Si 2. ..., R4C, entonces 3. R5D, R3T; 4. R6D, R4C; 5. R7A, R3T; 6. R8A, y se gana.

3. R4A, R3A; 4. R4C, R3D; 5. R5C, R2D; 6. R5A, R1A; 7. A7T!, R2A; 8. R5C!

Y se consigue, como en la variación II, a la tercera jugada. Para ejercicio de autoeducación se recomienda buscar la victoria en las respuestas negras: 1. ..., R1D, y 1. ..., R1A.

REY, CABALLO Y PEON, CONTRA REY SOLO

Habitualmente se consigue ganar sin mayores complicaciones. Sin embargo, aun en tales relaciones de diferencia de fuerzas pueden crearse situaciones de nulidad o tablas. De suerte que es necesario ser muy circunspecto, en especial al avanzar el Peón de Torre hasta la sexta y séptima fila. Si en la situación del diagrama 38 las blancas jugaran atolondradamente 1. P7T?, dejarían escapar el triunfo, pues luego de 1. ..., R2C; 2. R4C, las negras, como es obvio, no cometerán la descabellada locura de eliminar al Caballo, sino que volverán con su propio Rey al rincón, y seguirán con las mismas jugadas, forzando el empate. Irse con el Caballo no es posible, en vista de la pérdida del PT; y defender éste con el Rey es imposible, para no ahogar al adversario.

El ejemplo expuesto es fácilmente ganable por las blancas si tienen la salida, mediante la inmediata marcha del Rey para acercarse a su Peón; el Caballo no debe por ahora moverse, porque a la jugada siguiente él no podrá defender al Peón. La continuación siguiente es satisfactoria:

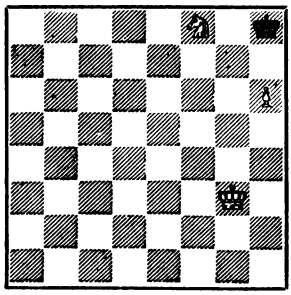


Diagrama 38

1. R4C!, R1C; 2. C6R, R2T; 3. R5C (el blanco llega a tiempo), **R1T** (o... a 1C); **4. R6D, R1C; 5. C5CR!**, y ahora las negras no pueden defenderse contra C7A jaque y P7T jaque, seguido de P8T pida Dama, y mate en dos o tres jugadas.

LA PARTIDA ES TABLAS CUANDO, habiendo un peón de Torre SOBRE LA 7ª LINEA, el Rey del bando fuerte ESTA ENCERRADO EN LA ULTIMA CASILLA DE CORONACION, y mientras EL CABALLO SEA INCAPAZ DE QUITARLE LAS DOS CASILLAS LIMITROFES AL REY RIVAL. Véase el diagrama 39, DONDE EL NEGRO JUEGA.

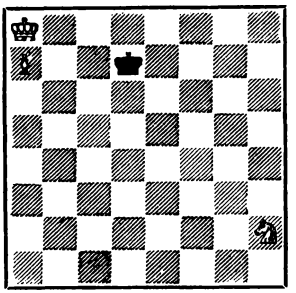


Diagrama 39

1. ..., R2AD!

La única chance de tablas consiste en privar al Rey blanco de salir de la casilla 8TD, destinada al Peón. De no tener el blanco el Caballo, ello se conseguía también con 1. ..., R1AD!; pero ahora las negras han de calcular con mucho cuidado al seleccionar los cuadros cercanos para encerrar al Rey contrario, para que el Caballo blanco, al acercarse y atacar a uno de los dos cuadros (1AD ó 2AD), no llegue a desalojar al Rey negro del otro cuadrado. Las blancas deberán jugar de continuo con el Caballo en "perpetum móbil", pues no dispondrán de otras jugadas, y por lo mismo éste dejará libre una de las dos casillas donde el Rey negro jugará alternadamente, con cuya maniobra el negro obtendrá la posibilidad de mantener definitivamente aprisionado al Rey blanco. Para lograrlo, las negras han de colocar siempre a su Rey en alguna casilla del mismo color que en ese momento ocupe el caballo rival. En este caso, la jugada 1. ..., R1AD habría sido perdedora.

2. C3AD, R1A; 3. C4D.

Las blancas tratan, sin embargo, de expulsar al Rey de su posición estratégica.

3. ..., R2A; 4. C5CD jaque, R1A.

Ahora es fácil convencerse de que si las negras hubiesen jugado 1. ..., R1A, estarían en esta casilla a la 3ª jugada; y no pudiendo jugar 4. ..., R2A, por hallarse este cuadro bajo el fuego del Caballo, el negro quedaría forzado a abandonar el asedio.

Si las blancas dispusieran de un elemento más, por ejemplo otro Peón en 5TD, ellas harían la jugada de espera P6TD, y ganarían. Pero como tal jugada de espera no existe en la posición del diagrama 39, las blancas han de reconocer la partida tablas.

Como muestra el ejemplo expuesto, este resultado no depende de ninguna manera del itinerario trazado por el Caballo, porque esta pieza es incapaz de ganar o perder tiempos.

Otro curioso caso de tablas se obtiene en aquellos casos en

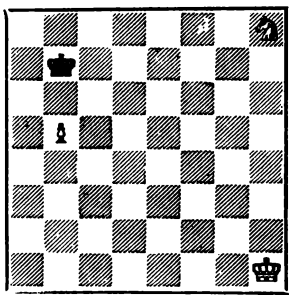


Diagrama 40

que el Rey de la parte débil ataca al Peón defendido por el Caballo, quien se halla ubicado en una horizontal más adelantada que el Peón.

Examínese el diagrama 40.

1. C7AR, R3CD; 2. C6D, R4A.

Y las negras amenazan impunemente al Caballo y también al Peón.

Pero si el Caballo blanco se hallara en 6TR, en vez de 8TR, como lo indica el diagrama, las blancas ganarían:

1. C5AR, R3CD; 2. C4D!, R4A; 3. R2C.

ganando; pues si ahora el Rey negro capturara el Caballo, aquél se saldrá del cuadrado y el Peón blanco se escapará, coronando fácilmente.

De este claro ejemplo se ve que para defender el Peón es mejor situar el Caballo en una horizontal detrás de aquél.

REY Y DAMA, CONTRA REY Y TORRE

Como regla general, el bando que posee la Dama se impone, y ha de ganar. Las excepciones son posiciones aisladas de tablas, como la siguiente (diagrama 41):

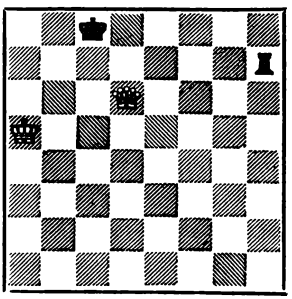


Diagrama 41

1. ..., **T2TD jaque; 2. R5C.**

Y no 2. R6C, T3T jaque, forzando el ahogado.

2. ..., **T2CD jaque; 3. R5A.**

Otra vez no se puede 3. R6A, por T3CD jaque.

3. ..., **T2TD jaque; 4. R6C.**

Claro que no 4. R5D, por T2D, etc.

4. ..., **T2C jaque; 5. R6T, T2T jaque.**

Y las blancas quedan obligadas a ahogar al negro o a aceptar el jaque perpetuo.

Veamos ahora el ejemplo del diagrama 42:

El plan para ganar debe consistir en alejar a la Torre del Rey, y en consecuencia conquistarla mediante una doble agresión al Rey negro y a su Torre, que está lejos. Puesto que el Rey y su Torre tratan de mantenerse juntos, por ello es necesario llevarlos previamente hasta la banda del tablero, donde, gracias a la limitación en sus movimientos, será posible lograr su separación. De esta manera el juego se divide en tres etapas:

A) Se trae al Rey y a la Torre hasta la banda del tablero;

B) Se fuerza a la Torre a retirarse de su Rey;

C) Con un jaque al monarca contrincante y simultánea agresión a la Torre se gana a la última:

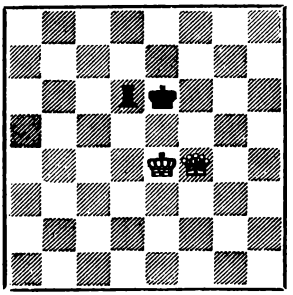


Diagrama 42

1. D5AR jaque, R2R; 2. R5R, T2D.

No se puede 2. ..., T7D, ni tampoco 2. ..., T3TR, por 3. D5CR jaque; si 2. ..., T8D; 3. D5C jaque, R1A; 4. D4A jaque, R2R; 5. D4TR jaque, R1A; 6. D4CD jaque, y a la jugada siguiente se gana la Torre, pues la Dama podrá instalarse sobre las diagonales 4TD 3CD ó 4CR.

3. D6A jaque, R1R; 4. D8T jaque, R2AR; 5. D7T jaque, R1R.

La primera parte, o sea la de confinamiento hacia la banda, ya está realizada; ahora comienza la segunda parte, en que la Torre se alejará muy pronto de su Rey.

6. D8C jaque, R2R; 7. D8AD!

(Ver diagrama 43).

Ahora las negras tienen dos jugadas, entre las más razonables, pues otras les hacen perder aún más rápidamente.

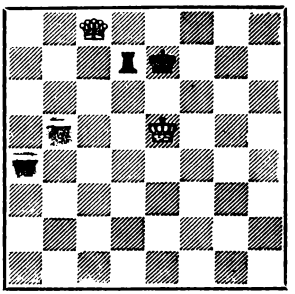


Diagrama 43

I

7. ..., T7D; 8. D5AD jaque, R2D; 9. D5CD jaque, R1A; 10. R6A.

Una jugada que no ataca directamente al contrario, pero que es de contenido oculto. En el caso presente, las blancas tratan de obligar a las negras a ocupar con su Torre una posición más ventajosa aún.

10. ..., T7AD; 11. R6D, T7TR.

Si 11. ..., T2AD; 12. D5TD, T2D jaque; 13. R6A, y las blancas ganan.

12. D8R jaque, R2C; 13. D4R jaque, R3C.

Si 13. ..., R3T (ó 2T); 14. R7A. Si 13. ..., R1C; 14. D4AR, y a cualquier retirada de la Torre ella sucumbe rápidamente.

14. D4AR, T4TR.

Otras retiradas son peores.

15. jaque, R4T; 16. R6A, R5C; 17. D4R jaque, R4T; 18. D1R jaque.

ganando la Torre a la siguiente jugada.

II

(Ver diagrama 43).

7. ..., T8D; 8. D5A jaque, R2D; 9. D5CD jaque, R2A; 10. D4A jaque, R1D; 11. R6A.

En el análisis anterior se han dado las mejores defensas para las negras; sin embargo, ellas podían en determinados momentos escoger también otras continuaciones. Para ejercicio metódico se ofrece al estudioso hallar la victoria si las negras hubieran contestado en la variante I: 10. ..., T8D; y en la variante II: 8. ..., R1D. Las respuestas van al final de este libro.

REY, TORRE Y PEON CONTRA REY Y TORRE

Si el Rey del adversario detiene al Peón sobre su misma columna, el resultado normal será un empate. (Ver diagrama Nº 44).

El ejemplo clásico expuesto ha sido investigado por el célebre ajedrecista francés Andrés Danicán Filidor (nacido en 1726, muerto en 1795), el fundador del conocimiento básico contemporáneo sobre los "Peones" y que ha descifrado su inmensa función dentro de la partida de AJEDREZ.

En la situación del diagrama anterior, el Rey negro está reducido a la última horizontal, pero en cambio las blancas están privadas de la posibilidad de acercar al propio Rey, porque la Torre negra no lo deja pasar.

La tentativa de cambiar la Torre con 1. T7CR, T3TD; 2. T6C, no trae ventaja, porque

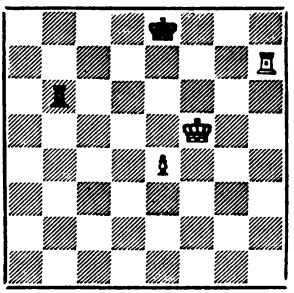


Diagrama 44

después de 2. . . ., TxT; 3. RxT, R2R; 4. R5A, R2A; se tiene una posición típica de tablas. Ofrecer el cambio sobre otro cuadro (supongamos 6R) tampoco pueden las blancas, porque luego de 1. T7AD, T3T o TD; 2. T5AD —para pasar la Torre a 6R por vía de 5R—, y en tanto el Rey de las negras se libra y se ubica en la segunda fila. No les queda más remedio a las blancas que resolverse a mover su Peón.

1. P5R, T3TD.

El camino más seguro para empatar. Hasta tanto el Peón no llegó hasta la sexta fila, la Torre del otro bando continúa ocupando dicha horizontal.

2. T7CD, T3AD; 3. P6R, T8A!

Seguir quedándose con la Torre sobre la tercera fila sería fatal, ya que a 4. R6A se crea una amenaza de mate. El traslado inmediato de la Torre fuerza las tablas.

4. R6A, T8AR jaque.

Tablas, ya que la Torre sigue jaqueando al Rey blanco; y si acaso éste se retirara del Peón a una distancia mayor de dos casillas, el ataque de la Torre sobre el Peón por retaguardia le hace ganar el mismo.

Mucho más difícil se presenta la defensa cuando el Rey de la parte débil está separado de la columna donde ha de ocurrir la coronación del Peón, pues la derrota es con suma tuación puede producirse también derivada de la otra si el frecuencia inevitable. Esta sibando inferior jugara incorrectamente, eligiendo un plan inexacto para la defensa.

Comencemos con el diagrama 45:

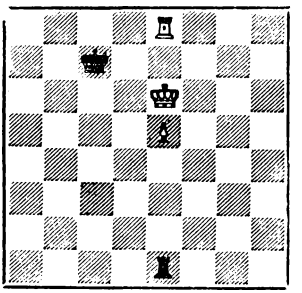


Diagrama 45

1. R7AR, R2D.

Inútil sería también 1. ..., T8AR jaque, por 2. R7R, seguido de P6R.

2. P6R jaque, R2AD; 3. R7R!

Sería desastroso aquí 3. P7R, porque entonces seguirá 3. T8AR jaque, y la Torre sigue jaqueando, pues tan pronto el Rey blanco se retira a un intervalo mayor de dos pasos del Peón, la jugada ..., R2D produce el empate.

3. ..., T7R; 4. T8AR, T8R; 5. T2A, T6R; 6. T2AD jaque, R2CD; 7. R7D, T6D jaque; 8. R8R, T8D; 9. P7A, T6D; 10. T4A!

El principio de una maniobra decisiva, característica para semejantes finales.

10. ..., T8D; 11. R7A, T8AR jaque; 12. R6R, T8R jaque; 13. R6D, T7R; 14. T4AR!

Y se amenaza T8A y P8R.

14. ..., T7D jaque; 15. R5R, T7R jaque; 14. T4R!

Aclarándose el motivo de la jugada 10. T4AD. Ya no es posible impedir la marcha del Peón a 8R.

Los dos ejemplos siguientes demuestran que cuando el bando débil dispone de suficientes recursos defensivos para no perder, asegúrase el empate. Los diagramas 46 y 47 son típicos, pues ello sucede a menudo en partidas vivas; sólo es necesario comprender sus claves posicionales.

El ejemplo del diagrama 46 debe ser tablas:

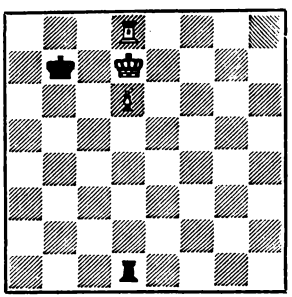


Diagrama 46

1. ..., T8TR!

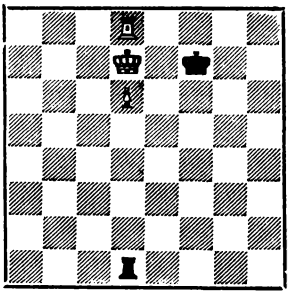


Diagrama 47

Amenaza jaquear a lo largo de la vertical TR, pues se desea alejar al Rey blanco de la defensa de su Peón.

2. T8R, T2T jaque; 3. T7R.

Tampoco sirve en esta posición 3. R8D, por 3. ..., R3A.

3. ..., T1T!

Unica jugada. No se puede, por ejemplo, 3. ..., T3T; 4. R8D jaque (descubierto), R3A; 5. P7D, T1T jaque (a 5. ..., R3D, sigue 6. R8AD!, RxT; 7. P8D, pide Dama, con jaque, y las blancas ganan); 6. T8R, T2T; 7. T6R jaque, R2C; 8. T1T, T1T jaque; 9. R7R, T2T jaque; 10. R6D, T3T jaque; 11. T6R, T1T; 12. T8R!, y se tiene otro tiempo ganado; 12. ..., T3T jaque; 13. R5R!, T4T jaque; 14. R4A! (también 14.

R6A), y el Rey blanco puede acercarse a la Torre enemiga cuando ésta prosigue jaqueándolo. El blanco gana inevitablemente.

4. T7AR, R3C; 5. R7R.

Tampoco da la victoria el esfuerzo siguiente:

5. T1A, T2T jaque; 6. R8R, R3A; 7. T1D (o P7D), T1T jaque; y la Torre sigue persiguiendo al Rey rival, entablando el juego.

5. ..., R3A; 6. T7CR.

Si 6. P7D, sigue R2A; 7. T7CR, T1D!; 8. R6R, T1TR!; 9. R7R, y tablas por repetición de jugadas. La amenaza de los jaque laterales constituye el principal motivo defensivo en este tipo de finales.

6. ..., R2C; 7. R6R jaque (descubierto), **R1A.**

Las blancas no lograron nada. Ellas no pueden ganar.

Véase, por el contrario, el diagrama 47, que debe ser ganador para el bando del Peón.

Esta posición de diferencia de la anterior (diag. 46) es únicamente por la situación del Rey negro; aquí la diferencia se traduce en un significado enorme. Las negras, no pudiendo aprovechar la columna TR (a causa de la obstrucción del Rey negro), pueden, sin embargo, intentar utilizar para sus operaciones la otra columna extrema, la de TD.

1. ..., T8TD; 2. T8AD, T2T jaque; 3. T7A, T1T; 4. T7C, R3A; 5. T1C, T2T jaque; 6. R8AD, R3R; 7. T1D, T1T jaque; 8. R7C.

A consecuencia del hecho de que la columna TD está separada solamente por dos columnas de la de Dama, sobre la cual se halla el Peón, las blancas pueden ganar este importante y decisivo tiempo; este factor es tanto más valioso por cuanto pesa inexorablemente sobre lo que en realidad debe ser el ajedrez, o sea "la partida de ajedrez".

En el ejemplo del diagrama Nº 46 la maniobra análoga a la presente (ver la observación a la jugada blanca 5. R7D) llevaba a tablas. Los jaques desde los flancos (sobre líneas horizontales) pueden conducir la partida a posiciones de empate sólo cuando entre el Peón (aunque éste se halle en sexta fila) y la Torre, que quiere mantenerse con jaques conti-

nuos contra el Rey adversario, haya un espacio de tres columnas o más.

8. ..., T1D; 9. R7A, T2D jaque; 10. R6A, T2TD; 11. T1R jaque, R2A; 12. P7D, T1T; 13. R7C!

Esta jugada, en conexión a 8. R7C!, asegura el triunfo. En el caso anterior ello no era posible, según los análisis vistos.

13. ..., T1D; 14. R7A.

Y el Peón gana después de su promoción.

En la posición del diagrama Nº 48 el Rey negro goza, al parecer, de plena libertad.

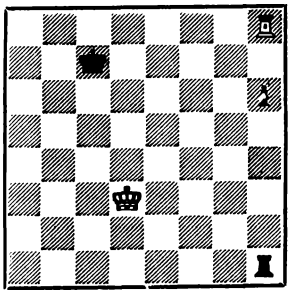


Diagrama 48

1. R4R, R2C.

Ahora se pueden apreciar en toda su magnitud las sutilezas de la posición; si las negras hubieran jugado 1. ..., R2D?, las blancas replicarían 2. P7T!, y ganan en virtud de la fuerte amenaza 3. T8TD! (3. ..., TxP; 4. T7T ¡jaque!); pero si el Rey se va de la segunda horizontal (2. ..., R3A ó 3D), las blancas, a su vez, responden con un jaque de Torre, seguido, como es natural, de 4. P8TR pide Dama, y gana. El plan blanco es claro: pasar con el Rey hasta delante del Peón (por excepción), ir con su Torre a ubicarse en 6CR, destinada a la posterior salida del Rey, y luego el Peón se corona. Las negras están privadas de la posibilidad de oponerse a este plan. Si, por ejemplo, 1. ..., T8AR; 2. P7TR, T8TR; 3. T8TD!, etc.

2. R5A, R2A; 3. R6C.

Sería erróneo 3. P7T, por 3. R2C; 4. R6C, T8CR jaque; y el Rey blanco puede escapar a los jaques sólo a costa de alejarse del Peón, en cuyo caso la partida es tablas.

3. ..., T8CR jaque; 4. R7T, R2D; 5. T8CR, T8D; 6. R7CR!

Jugada necesaria, que hace ganar a las blancas un tiempo importante. Sólo tablas se obtendrá con 6. R8TR, R2R; 7.

P7T, R2AR; y el Rey negro no puede ser expulsado al mismo tiempo de 2AR y de 1AR. Mas con la jugada del texto no hay lugar a semejante maniobra: 6. ..., R2R; 7. P7T, T8CR jaque; 8. R6TR, T8TR jaque; 9. R6C, T8C jaque; 10. R5A!, y el Rey se libra de jaques cuando se acerque a la horizontal ocupada por la Torre rival (sin pasar nunca por la columna TR), y entonces el Peón se corona.

6. ..., T8CR jaque.

Pierde también 6. ..., T2R jaque; 7. R6C, T3R jaque; 8. R5T, T4R jaque; 9. T5CR, T8R (ó 9. ..., T2R; 10. T1C, clavando a la Torre); 10. P7TR, y se gana.

7. R8T, T8AR; 8. P7T, R3A.

En caso de 8. ..., R2AD; 9. R7C, T8CR jaque; 10. R6T, etc.

9. R7C, T8CR jaque; 10. R8A, T8AR jaque; 11. R8R, T8TD!

Con amenaza de mate. No se puede 12. R8D, por 12. ..., T1D jaque; 13. R7A, T2T jaque; y las negras ganan el Peón, a pesar de que el Rey negro está bastante alejado de la columna sobre la cual el Peón avanza; la obtención del triunfo está ligada a grandes dificultades de orden técnico. Esto se explica por la particularidad del Peón de Torre, que es más débil que cualquiera de los cuatro peones centrales. Un Peón de Caballo ofrecería menos dificultades, y uno de los peones más centralizados pasaría sin dificultades especiales.

12. T6CR jaque, R4A; 13. T6AR jaque.

No se puede tomar la Torre, porque el Peón corona, con jaque. Sería un error: 13. T6TR, a causa de 13. T1TD jaque; 14. R7D, T2T jaque (mucho más simple que de golpe 14. ..., T1DR); 15. R8A, T1T jaque; 16. R7C, T1TR; y luego R4AR, 4C, 3C, y el Peón blanco cae.

13. ..., R4C.

O sino 13. ..., R4R; 14. T6TR, T1TD jaque; 15. R7AR, T2T jaque (15. ..., T1TR; 16. R7C); 16. R3C, T3T jaque; 17. R5T, y gana.

14. T8A, T1T jaque; 15. R7A, T2T jaque; 16. R8C.

Y las blancas ganan.

RESUMEN

Estudiando los temas explicados, que demuestran lo variado que es el Final (último grado en la evolución de la partida), es necesario acordarse de los principios y conceptos generales, no con el esfuerzo mecánico de la memoria, sino impregnarse en lo posible de las causas y razones que forman las bases de aquellos principios, que darán la clave posicional en cada caso determinado.

En que precisamente consistían las situaciones desventajosas del Rey, que es lo que llevó a un bando a tales posiciones. Cuestiones de esta índole es menester desmenuzarlas mediante profundas reflexiones.

Así, por ejemplo, en los finales de Torres, que hemos ilustrado, apreciamos las sutiles causas de la resistencia del bando débil en posiciones donde, a pesar de poseer un peón de menos, se lograba la nulidad; esto se debe a la mayor movilidad del bando débil y a la inferior ubicación del otro Rey, que, puesto bajo jaques ininterrumpidos de la Torre rival, hacía imposible el aprovechamiento del Peón de ventaja por falta de tiempo.

Tal apreciación del material de estudio expuesto nos da la posibilidad de racionalizar el método de la lucha en el final en general y facilitar más orientación en finales más complejos, cuyos temas no hayan sido tratados por este manual.

Es sumamente oportuno considerar que los estados por que atraviesa desde el principio la Partida de Ajedrez constituyen en su conjunto una obra entera, y que el final, ventajoso o no para algún bando, puede crearse ya de resultas de unas u otras construcciones iniciales de Apertura.

La posibilidad de la transición de la Partida hasta el Fi-

nal deberá siempre descontarse en la práctica, y los sutiles hilos de la ligazón lógica deberán extenderse inflexiblemente a través de toda la partida, por todo el proceso del combate, desde la primera jugada hasta su última y completa expresión.

SOLUCIONES

Diagrama 7. — La Torre se mueve a cualquiera de las once casillas posibles: Si 1. . . ., R1AD, 2. la Torre pasa a la columna CD, y mate en la 3ª jugada con T8CD jaque mate; si 1. . . ., R1R, 2. la Torre pasa a la columna AR, y mate.

Diagrama 25. — Con la salida, las blancas ganan: 1. R2D (también 1. R2AR), R2R; 2. R3R (todavía es posible 2. R3D ó 2. R3AR, respectivamente), R3R; 3. R4R!, lo único para ganar. Si las negras tienen la salida, entablan así: 1. . . ., R2R!; 2. R2D, R3D!; 3. R3D, R4D! y tablas; o sino 2. R2AR, R3AR!; 3. R3AR, R4AR; 4. R3R, R4R!!! y se obtiene la igualdad.

Respuestas a las Preguntas formuladas a raíz del diagrama 43:

Variante 1ª:

10. . . ., T8D; 11. D4AD jaque, R1D; 12. D3CD, T8R jaque; 13. R6D, que amenaza mate sobre 8CD, ganando.

Variante 2ª:

8. . . ., R1D; 9. D5TD jaque, R1AD; 10. D3AD jaque, R2D (si 10. . . ., R1D; 11. R6R, T2D; 12. D5TD jaque, y gana); 11. D4CD, R2AD; 12. D4AD jaque, R1D; 13. R6R, T8R jaque; 14. R6D, T8D jaque; 15. R6AR, y gana.

APENDICE

EL MATE DE ALFIL Y CABALLO

LA REGLA DEL TRIANGULO DE DÉLÉTANG Y SU DERIVADO DE ROSSELL, PERFECCIONADA POR E. COGNET

☆

PREFACIO

Para facilitar la conducción de este tipo de finales existen varios métodos, los cuales difieren entre sí más de forma que de fondo, pues se trata de adoptar un sistema que, además de ser suficiente para obtener el fin propuesto, debe ser de fácil retención en la memoria.

Entre los varios métodos que han sido creados citaremos los dos sistemas que son más conocidos: el método de los "triángulos" ideado por el desaparecido aficionado argentino Sr. Daniel Délétang y el método llamado de "cedilla" formulado por el Sr. Raimundo Rossel que en realidad es un derivado del anterior.

En estas páginas expondremos el método de los triángulos de Délétang publicado en la Stratagie (febrero 1932). El Ajedrez Argentino (año 1925) y en la Revista del Club Argentino de Ajedrez (año 1925-26) y perfeccionado por G. A. Cognet en L'Echiquier (enero 1931), el cual, lo consideramos como el más práctico y simple de recordar.

El aficionado debe tratar de comprender la idea fundamental del método, y no pretender recordar largas variantes de procedimientos, lo cual no es posible, ya que este tipo de final se le presentará en escasas oportunidades, y llegado el momento, con sólo ajustarse a las

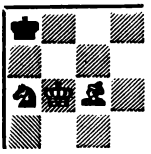
sencillas reglas que demostraremos y que se basan en la simple lógica, le será fácil resolver el aparente problema que se le plantea sobre el tablero.

I

El mate de Alfil y Caballo sólo puede ser forzado en una esquina del tablero donde la casilla angular sea del mismo color que las que domina el Alfil.

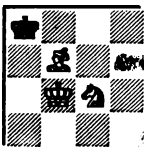
Se pueden presentar tres formas de mate:

I



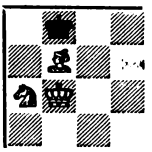
Tipo I. — El Alfil da el mate desde una casilla alejada del Rey adversario. En la posición del diagrama el Alfil puede ocupar una casilla más alejada aún, pero para dar el jaque-mate debe jugarse desde una diagonal paralela a la gran diagonal.

II



Tipo II. — El Alfil da el mate colocándose en la casilla contigua al Rey adversario. En la posición del diagrama el Caballo puede también estar ubicado en 7D, pero no en 6TD pues ésta es la casilla de donde viene el Alfil.

III



Tipo III. — El mate es efectuado por el Caballo el cual lo mismo puede estar colocado en 6AD o en 7D.

Para la realización de estas tres formas de mate le Rey blanco debe estar colocado a salto de caballo de la casilla angular; por consiguiente pueden obtenerse posiciones idénticas haciendo ocupar al Rey blanco la casilla 7AD y a las piezas restantes las casillas co-

rrespondientes de acuerdo a cada tipo de mate. Finalmente, es evidente que todas estas posiciones pueden reproducirse en otro ángulo del tablero.

II

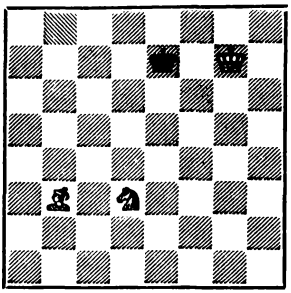


Diagrama 1

Examinemos el diagrama Nº 1 y notaremos que el Alfil está ubicado en la segunda casilla de una diagonal, que es a la vez la segunda casilla de una línea (en estecaso horizontal) cuya cuarta casilla, a contar del borde, está ocupada por el Caballo.

Ahora (colocándonos desde el punto de vista de las diagonales), en la mitad del tablero donde se halla el Rey negro, o sea la parte situada a la izquierda de la gran diagonal negra, nos podemos figurar que (en esta mitad) las tres diagonales blancas forman con los bordes del tablero; tres triángulos rectángulos que se superponen en un ángulo recto común, situado en la casilla 8TD. Sus hipotenusas están representadas: para el "triángulo mayor" por la diagonal 2TD - 8CR; para el "triángulo mediano" por la diagonal 4TD 8R; y para el "triángulo menor" por la diagonal 6TD 8AD.

Examinando el triángulo mayor, comprobamos que el Rey negro no puede franquear la hipotenusa. En efecto, el Alfil impide el acceso a las casillas blancas, el Rey blanco proteje las casillas negras 6AR y 8AR, y el caballo las casillas negras 5R, 5AD y 4CD. Se puede afirmar que el triángulo mayor está cerrado.

El mismo resultado se obtendría haciendo ocupar a las piezas blancas una posición análoga, por ejemplo: El Alfil en 7AR, el Caballo en 5AR y el Rey en 2CD, estando el Rey negro en 5CD, (4CD del blanco).

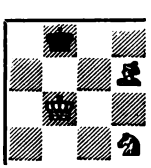
Resulta fácil, como veremos luego, estando el Rey negro encerrado en el triángulo mayor, obligarlo a penetrar en el triángulo mediano, y obtenido ésto, procede igualmente para hacerlo pasar al triángulo menor.

III

Previamente veremos que la aplicación del "método de los triángulos menor, y por lo tanto, lo que llamaremos una posición final, de la cual resultará luego una de las tres formas de mate que hemos mencionado.

Examinemos estas posiciones finales en las cuales las blancas acaban de cerrar el triángulo" consiguiente tocándole jugar a las negras:

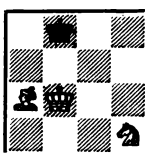
"A"



Posición tipo A: 1. ..., R1T; 2 C4C (o C7Aj.), R1C; 3. C6 Tj., R1T; 4. A6A, mate. (Mate tipo I).

Si el Rey negro está en 1T, en lugar de 1C, el mate se da de la siguiente manera: 1. ..., R1C; 2. C4C, 3. A6R (perdiendo un tiempo para permitir jugar C6T dando jaque, pues es evidente que si se juega inmediatamente 3. C6T el Rey negro está ahogado), 3. ..., R1C; 4. C6Tj., R1T; 5. A5D mate. (Mate tipo I).

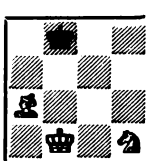
"B"



Posición tipo B: 1. ..., R1T; 2. C4C, R1C; 3. C6Aj., R1T; 4. A7C mate. (Mate tipo II).

Si el Rey negro está en 1TD se da el mate en la siguiente forma: 1. ..., R1C; 2. C4C R1 T 3. A7Aj., R1C; 4. C6A mate. (Mate tipo III).

"C"



Posición tipo C: 1. ..., R2T; 2. C4C, R1C; (si 2. ..., R1T; 3. R6C, R1C; 4. C6Aj. R1T; 5. A7C (mate tipo II). 3. R6C, R1T; 4. A7Cj., R1C; 5. C6A mate. (Mate tipo III).

Existen otros tipos de esta posición con el Rey negro en 1TD o en 2TD, en las cuales el mate se efectúa de la misma forma que en la posición examinada, y con las mismas maniobras, pero invirtiendo el orden de las jugadas, según

convenga. También el Rey blanco puede estar en 5TD en vez de 5CD.

Por analogía estas posiciones finales pueden presentarse con otra disposición, por ejemplo: la posición "A", con el Rey blanco en 7AD y el Rey negro en 2TD estando el Alfil en 5CD y el Caballo en 5D, y así las demás, pudiendo reproducirse igualmente todas estas posiciones finales en otro ángulo del tablero.

IV

Veamos el procedimiento a aplicarse en el método de los triángulos.

El retroceso del Rey negro, para hacerlo pasar de un triángulo a otro, se obtiene únicamente por medio de las maniobras del Rey y Alfil blancos. Por lo que concierne al paso del triángulo mayor al menor, se observará en la posición del diagrama Nº 1, que el Alfil debe cuidar la diagonal (hipotenusa) 2TD - 8CR, debiendo proteger, al mismo tiempo, la casilla 4TD para impedir al Rey negro una escapatoria por ese punto, pero el Alfil puede jugarse por la diagonal custodiada pues podrá volver a 3CD antes de que el Rey adversario alcance la casilla 4TD mencionada.

Así, pues, en la posición del diagrama, el procedimiento es el que sigue: es evidente que el Rey blanco no puede jugarse porque tiene a su cargo las dos casillas negras 6AR y 8A R, entonces, lógicamente, habrá que jugar el Alfil por la diagonal - hipotenusa eligiendo aquella ubicación que reste más casillas al Rey adversario; teniendo en cuenta esta circunstancias la primera jugada será:

1. A7A, R3D.

Dirigiéndose hacia la casilla 5TD (4TD del blanco).

2. R8A.

Ocupando directamente el Si 2. R6A?, R2A; 3. A3C, R1R; 4. R7C, R2R y se vuelva a la misma posición del diagrama.

2. ..., R2D; 3. A3C, R3D.

Si 3. ..., R3A; 4. R7R, Si 3. ..., R1D; 4. A4T cerrando el triángulo mediano. El Rey negro debe tratar de retardar esto.

4. R8R, R2A.

Si 4. ..., R3A; 5. R7R, R2 A; 6. A4T.

..5. R7R, R3A.

A cualquier otra seguiría 6. A4T.

6. R6R, R4C.

También aquí a cualquier otra seguiría 7A4T.

7. R6D, R4T; 8. R5A, R3T; 9. A4T.

Ahora el Alfil ocupa la hipotenusa del triángulo mediano, el cual se comienza a cerrar con esta maniobra. Es de hacer notar que si durante la maniobra de retroceso, el Rey negro abandona las diagonales 3TD - 8AR y 4TD - 8R, el Alfil se instala inmediatamente en esta última diagonal, como lo acaba de efectuar con la jugada del texto. Si el Rey se mantiene sobre estas dos diagonales, se irá arrinconando contra el borde del tablero, como se habrá observado, hasta que se verá forzado a abandonar una posición que le era favorable. También es de notar que el Caballo no se ha movido de su puesto durante la maniobra. Ahora hay que terminar de cerrar el triángulo mediano, ubicando oportunamente el Caballo en 55D.

9. ..., R2C.

Si 9. ..., R4T; 10. A7D, R3T continuando igual que después de la 12ª jugada que sigue.

10. R6D, R3C; 11. A7D, R4T; 12. R5A, R3T; 13. C4Cj.

O también 13. C4AR. El caballo se dirige a ocupar su nuevo puesto en 5D, o sea en la 4ª casilla de la línea (ahora vertical), donde ya lo hicimos notar al examinar por primera vez el diagrama número 1.

13. ..., R2C; 14. C5D.

Y el triángulo mediano está cerrado.

14. ..., R3T.

Si 14. ..., R1T o R1C; 15. R6 C y el triángulo menor está cerrado llegando a una posición final tipo A.

Si 14. ..., R2T; 15. A8A, R1C (si 15. ..., R1T; 16. R6C y A6T llegando a la posición final de tipo B). 16. A6T, R2T (si 16. ..., R1T; 17. R6C y se llega a una posición tipo B), 17. R5C y el triángulo menor

se ha cerrado arribando a una posición final del tipo C.

15. R4C, R2C; 16. R5C, R2T.

Si 16. ... R1C; 17. R6C y llegamos a una posición tipo A.

17. A8A, R1T.

Si 17. ..., R1C; 18. A6T y estamos en una posición tipo C.

18. R6C, R1C; 19. A6T.

Y se cierra el triángulo menor en una posición final del tipo B.

V

Resumiendo lo que hemos expuesto hasta ahora, se deducen las siguientes reglas para el mate de Rey, Alfil y Caballo:

1º El mate sólo puede ser forzado en una esquina del tablero donde la casilla angular sea del color de las que recorre el Alfil.

2º Se formarán, figuradamente; tres triángulos rectángulos superpuestos, cuyo ángulo recto común estará situado en la esquina del tablero donde se forzará el mate. Estos triángulos serán: uno mayor, uno mediano y uno menor, y sus hipotenusas serán respectivamente tres diagonales del color de la casilla angular; una diagonal de 7 casillas de longitud, otra de 5, y la tercera de 3 casillas.

3º El cierre de los dos primeros triángulos (mayor y mediano) se efectúa:

a) Colocando el Alfil y el Caballo en la misma línea, columna o fila.
b) Ubicando el Alfil en la segunda casilla de la diagonal-hipotenusa de cada uno de los triángulos.
c) Ubicando el Caballo en la cuarta casilla de la fila o columna en que se halla el Alfil, estando así, ambas piezas, en cuadros del mismo color y separadas por una casilla.
d) La otra extremidad de la hipotenusa estará custodiada por el Rey.

4º El cierre del tercer triángulo se efectúa fácilmente, sin necesidad de mover el Caballo, y en algunos casos, sin que el Alfil tenga que ocupar la diagonal que constituye la hipotenusa menor.

5º El Alfil opera en las casillas del color que recorre, y el Caballo se utilizará para vigilar las casillas del color opuesto.

6º Una vez encerrado el Rey adversario en el triángulo mayor, y para obligarlo a pasar de un triángulo a otro, se maniobrará únicamente con el Rey y el Alfil, pues el Caballo sólo necesitará efectuar cuatro movimientos: dos para pasar del triángulo mayor al mediano, y otros dos para colaborar en el mate.

VI

Antes de ser encerrado en los triángulos, el Rey adversario tratará de refugiarse en la diagonal de color opuesto al camino del Alfil, dirigiéndose a uno de los ángulos donde el mate no es posible. En tal caso será fácil obligarlo a entrar en uno de los dos grandes triángulos que bordean la mencionada diagonal, como se verá en el diagrama Nº 2.

En las variantes que se examinan a continuación se observará que el Rey negro, tratará de zafarse ya sea dirigiéndose hacia su derecha R2C-3A-3C-4C-5C, etc., en la variante A), o por su izquierda (R2C-3A-3D-4A, etc. en la variante C), o lo que es preferible, tratará de mantenerse en su refugio en 1TD (variante B y D) prolongando así el inevitable mate.

"A"

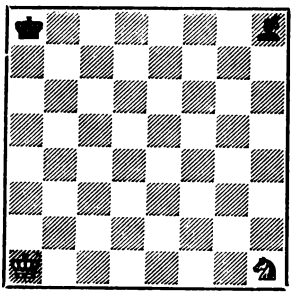


Diagrama 2

1. R2C, R2C; 2. R3A, R3A; 3. R4A, R3C; 4. R5D.

Para poder conducir al Alfil y el Caballo a sus respectivos puestos es una buena táctica ubicar el Rey blanco en una de las casillas centrales del tablero, con preferencia en una casilla de la gran diagonal que sirve de refugio al Rey negro, y colocar el Alfil a su lado.

4. ..., R4C; 5. A4D, R5C; 6. C3C, R6C; 7. C5T (o 2R), R7A; 8. C4D, R6C.

Si 8. ..., R7D; 9. A2A, R6A; 10. A1Rj. comenzando a cerrar el triángulo mediano.

9. R5A, R5T; 10. R6C, R5C; 11. A2A.

Y el triángulo mayor está cerrado.

"B"

1. R2C, R2C; 2. R3A, R3A; 3. R4A, R3D; 4. R4D, R3A.

Si 4. . . ., R3R, ver la variante C. Con la jugada del texto el Rey negro trata de mantenerse cerca de su refugiado en 1TD, retardando así en lo posible, la maniobra para obligarlo a entrar a un triángulo mayor.

5. C2A.

Esta pieza es la encargada de expulsar al Rey negro de su refugio, ubicándose para ello en 6CD o en 7AD.

5. . . ., R4C; 6. R'D, R3C;

Se amenazaba 7. A4D seguido de C5T y C4A cerrando el triángulo mayor.

7. A5R, R2C.

Si 7... R4C; 8. A4D seguido de C3T, o R6A, etc.

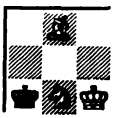
8. C4R, R1T.

Si 8..., R1A; 9. R6A, R1D; 10. A6D (obstaculizando el camino del Rey negro, para dar tiempo al Caballo a ubicarse en su puesto en 3R), 10..., R1R; 11. C3A seguido de 12. C1D, 13. C3R y 14. A3C cerrando así el triángulo mayor.

9. R6A, R2T; 10. C3A.

El Caballo se acerca al pun-6CD, ubicándose antes en 5D desde donde podrá dirigirse, eventualmente, a su puesto en 4AR.

10. . . ., R1T; 11. C5D, R2T; 12. C6C, R3T; 13. A8C.



Posición clásica: el Rey negro ha sido expulsado definitivamente de la gran diagonal que le servía de refugio.

13..., R4T; 14. C5D.

Ahora, cumplida su misión, el caballo se dirige hacia su puesto en 4AR.

14..., R5T.

Si 14... R3T; C4AR, R4T; 16. A7T seguido de A2A cerrando el triángulo mayor.

15. A7T, R6C.

Si 15... R4T; 16. A6CJ., R5T; 17. R5A, R6C; 18. A5T, comenzando el cierre del triángulo mediano.

16. R5C, R7A; 17. C4A, R7D; 18. A2A.

Y el triángulo mayor está cerrado.

"C"

En la variante "B", después de la cuarta jugada del blanco:

4. R4D, R3R; 5. A5R, R4A; 6. C2A, R3R.

Si 6... R4C; 7. A3C, R4A; 8. R5D, R3A (si 8... R4C, 9. R6R); 9. C4CJ. R4A; (si 9... R2R; 10. R6A); 10. C3RJ. cerrando el triángulo mayor.

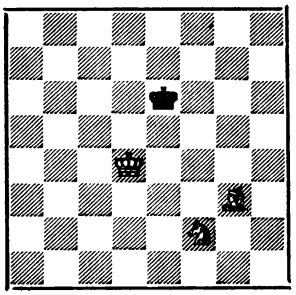
7. A3C

Haremos notar que aquí tenemos una posición en "cedilla' del método de Raymundo Rossel. Su nombre es debido a la similitud de la posición del Alfil y el Caballo con la letra de la escritura española consistente en una C con una virgulilla abajo. En este caso la figura no es completamente exacta, ya que el Caballo no se coloca abajo, sino en la casilla inmediata pero en diagonal con el Alfil. Mejor sería, quizá, decir que el Caballo se coloca a modo de coma (,) del Alfil.

Compárese esta ubicación del Caballo con la otra en 3R y se notará la diferencia en la acción de esta pieza. En el método Délétang el Caballo vigila las casillas 5D, 5AR, y 4CR, a las que el Rey negro podría tener acceso; en el sistema Rossel el Caballo cuida las casillas 3TR, 4CR, y 5R, dejando libre la casilla 5D, lo cual recarga algo la labor del Rey blanco, en cambio al dominar la casilla 3TR, permite una mayor libertad de acción al Alfil, que no está obligado a proteger la casilla 4TR. Además, en el primer método, el Caballo, al dominar la casilla 5AR, resta una casilla más al Rey negro.

El procedimiento Rossell es similar al sistema Délétang, pero algo más engorros pues exige más maniobras con el Caballo y además, como en este caso, la casilla libre en 5D no permite al Rey blanco maniobrar eventualmente por vía 8AD ocupando directamen-

te el extremo de la diagonal-hipotenusa.



7..., R2D; 8. R5D, R1A; 9. R6A, R1D; 10. C1C.

Seguido de 11. C3R y el triángulo mayor está cerrado.

"D"

1. R2C, R2C; 2. R3A, R3A; 3. R4A, R2C; 4. R5A, R1T; 5. R6A, R1C; 6. C3C, R1T; 7. C4R, R1C; 8. C3A, R1T; 9. C5D, R1T.

Si 9... R2T; 10. A5R, R1 T; 11. C6CJ., R2T; 12. A6D, R3T; 13. A8C, arribando a la posición clásica del diagrama de la pág.

10. A4D, R1T; 11. C7AJ, R1C; 12. A5A, R1A; 13. A7T.

Y se llega a la posición clásica del diagrama de la pág. 67 con ubicación invertida de las piezas.

INDICE

PAG.

Concepto General del Final 5

La Oposición. - El Mate contra el Rey Aislado. - El Mate con Dama 7

Mate con la Torre 11

El Mate con las dos Torres 13

El Mate con dos Alfiles 15

El Mate con Alfil y Caballo 17

El Mate con dos Caballos 21

La Regla del Cuadrado. - Rey y Peón contra Rey 23

Rey y dos Peones, contra Rey 29

Rey y Peón, contra Rey y Dama 31

Rey, Alfil y Peón, contra Rey 35

Rey, Caballo y Peón, contra Rey solo 39

Rey y Dama, contra Rey y Torre 43

Rey, Torre y Peón, contra Rey y Torre 47

Resumen 53

Soluciones 54

EL MATE DE ALFIL Y CABALLO (Regla del triángulo) .. 55

LIBROS DE AJEDREZ

EDICIONES DE LA "EDITORIAL GRABO"

CARTILLA DEL AJEDREZ

Por "E. GRABO"

Pequeña obra especial para personas que deseen aprender el ajedrez sin necesidad de maestro.

Precio: $ 6.—

CARO-KANN

Por D. M. RECA

Amplio estudio sobre conceptos de tiempo, espacio y configuración de peones, que es necesario tener en cuenta en las aperturas.

Precio: $ 6.—

LO QUE DEBE SABERSE DE LAS APERTURAS

Por P. A. ROMANOVSKY

Sistemas de Aperturas y sus Conceptos Fundamentales. La Cadena de Peones y la lucha por el Centro.

Precio: $ 12.—

ARGENTINA vs. RUSIA

Buenos Aires, 1954

Todas las partidas del match, comentadas por
L. CAMARA y C. KUPERMAN

Precio: $ 10.—

FUNDAMENTOS DEL JUEGO DE POSICION

Por el DR. MAX EUWE

(Campeón del Mundo 1935 - 37)

Un libro de considerable valor e indispensable a los aficionados para mejorar la calidad de juego y aclara también muchos problemas estratégicos en forma sencilla.

CONTIENE: I. Introducción General. — II. El Esqueleto de Peones. — III. Peones Débiles. — IV. Exposición de las Debilidades de Peones. — V. La Lucha por las Columnas Abiertas para las Torres. — VI. La Estimación de una Columna Abierta. — VII. Ataque Directo sobre el Rey. — VIII. Algo sobre Combinaciones. — IX. La Ruptura. — X. La mayoría de Peones en el Flanco Dama. — XI. El Alfil Dama en la Apertura del Peón Dama.

Precio: $ 15.—

LOS GRANDES MAESTROS DEL TABLERO

Por RICARDO RETI

1ª Parte: MAESTROS DE AYER

El Gambito de la Dama. — La Defensa de Steinitz en la Partida Española. — **Andersen - Morphy - Steinitz - Tarrasch - Dr. Lasker - Schlechter - Pillsbury.** — Sobre la Teoría de la Partida Española. — Ejemplo de Ruptura Interesante. — 34 Partidas de ejemplo.

2ª Parte: MAESTROS DE HOY

Maroczy - Marshall - Spielman - Vidmar - Tartakower - Bobojubow - Rubinstein - Nimzowitsch - Capablanca - Alekhine. — Variante del Gambito en la Apertura Vienesa. — Apertura Holandesa. — La Variante Hanham. — Defensa India. — Apertura de los 4 Caballos. — Defensa Rubinstein. — Teoría de la Defensa Caro-Kann. — La Defensa Cambridge Springs y Westphalia en el Gambito de la Dama. — Mi Sistema de Apertura. — El Gambito Blumenfeld y Sistemas Relacionados. — Variante de la Defensa Cambridge Springs rehusada. — La técnica de las Combinaciones. — La Defensa Alekhine. — 36 Partidas. El más enjudioso tratado de las Aperturas y que a la vez estudia las otras fases del juego al dar la partida completa.

Precio (de cada parte): $ 15.—

M I S I S T E M A

Un libro de enseñanza del ajedrez sobre bases totalmente nuevas

Por A. NIMZOWITSCH

OBRA EN 5 TOMOS

Contenido del 1er. volumen: Desarrollo. — Los Elementos. — Las Columnas Abiertas. — La 7ª y 8ª línea.

Contenido del 2do. volumen: El Peón Libre. — El cambio. — Los elementos de Estrategia en los Finales.

Contenido del 3er. volumen: La Pieza Clavada. — Jaque a la descubierta. — La Cadena de Peones.

Contenido del 4to. volumen: El Juego de Posición. — El Peón Doblado y el Frenado.

Contenido del 5to. volumen: El Peón Aislado y sus descendientes. — Sobre defensa de las casillas fuertes y desembarazo de las débiles. Maniobra contra una defensa enemiga. — El ataque contra ambas alas. — Apéndice: Contribución a la historia de la revolución ajedrecística.

Precio de los tomos 1º, 2º y 3º, c/u. $ 7.—. Los tomos 4º y 5º c/u. $ 12.—

TECNICA DEL AJEDREZ - FINALES DE PEONES

(Con piezas)

por ROQUE A. DE LUCA

Obra en cinco tomos: Con una nota de recomendación del maestro Paulino Frydman

Primer tomo: **Curso de Instrucción - 1 Peón contra - Peón** (a) Misma Columna - Trabados. (b) Misma Columna - Separados. (c) Columna Adyacente. (d) Distantes.

Precio: $ 25.—

TODO EL SABER HUMANO SOBRE AJEDREZ
CONTENIDO EN LOS VOLUMENES DE:

C A I S S A

REVISTA ARGENTINA DE AJEDREZ

Aparece bimestralmente en los meses de febrero, abril, junio, agosto, octubre y diciembre

Fundada el 1º de Enero de 1937. — La más completa en su género

Director hasta 1951. ARNOLDO ELLERMAN

Desde el año 1952:

Directores: E. J. MARCHISOTTI y J. M. SUAREZ (h.)
Secretario de Redacción: MAXIMO V. PODESTA
Administrador: ENRIQUE L. BOERO

Artículos teóricos al día, partidas comentadas, problemas, finales, informaciones.

Suscripción anual ..... **$ 30.—** Número suelto ..... **$ 5.—**

Tomas Encuadernados en Rústica

Tomo 1º, Año 1937, y Tomo 2º, Año 1938, Nros. 1 al 15. (Agotados).		
Tomo 3º, Año 1939, Nros. 16 al 20	$	15.—
Tomo 4º, Año 1940, Nros. 21 al 32	„	25.—
Tomo 5º, Año 1941, Nros. 33 al 42	„	15.—
Tomo 6º, Año 1942, Nros. 43 al 53	„	20.—
Tomo 7º, Año 1943, Nros. 54 al 62	„	30.—
Tomo 8º, Año 1944, Nros. 63 al 72	„	30.—
Tomo 9º, Año 1945, Nros. 73 al 81	„	20.—
Tomo 10º, Año 1946, Nros. 82 al 91	„	20.—
Tomo 11º, Año 1947, Nros. 91 al 101	„	15.—
Tomo 12º, Año 1948, Nros. 102 al 111	„	20.—
Tomo 13º, Año 1949, Nros. 112 al 121	„	30.—
Tomo 14º, Año 1950, Nros. 122 al 131	„	40.—
Tomo 15º, Año 1951, Nros. 132 al 141	„	60.—
Tomo 16º, Año 1952, Nros. 142 al 151	„	50.—
Tomo 17º, Año 1953, Nros. 152 al 157	„	50.—
Ejemplares sueltos, fuera de colección, en liquidación: Nros.3 - 7 - 8 - 9 - 12 - 13 - 21 - 31 - 42 - 43 - 44 - 45 - 49 - 52 - 57 al 60, 64 al 71, 75 al 80, 83 al 87, 94 al 101 - 103 - 107 - 108 - 109 y 111 c/uno	„	0.50
Nros. 16 al 20 - 33 al 41 - 102 - 104 - 105 - 106 y 110, cada uno ..	„	3.—

1001 PROBLEMAS DEL AJEDREZ

Por ARNOLDO ELLERMAN

Un momento de la literatura del problema.

Precio: $ 30.—

CLAVE DE LAS APERTURAS

Por EUWE y FINE

Contiene en su casi totalidad las aperturas más comunes, con sus mejores variantes para ambos bandos.

Precio: $ 4.—

LA PRACTICA DE MI SISTEMA

Por A. NIMZOWITSCH

Lo más profundo y avanzado que se ha escrito sobre la ESTRATEGIA HIPERMODERNA.

(En preparación una nueva edición)

REGLAMENTO Y CODIGO DE JUEGO DE DAMAS

Contiene: Código del juego. — Reglamentos de Torneos. — Fórmulas para hacer fixtures. — Sistemas de anotaciones.

Precio: $ 2.—

TRATADO ELEMENTAL DE LAS APERTURAS

Por P. A. ROMANOVSKY

Por la Subcomisión de Ajedrez de la Editorial de Cultura Física y Turismo de Rusia, bajo la dirección del maestro **A. P. Romanovsky.**

Precio: $ 8.—

LA APERTURA MODERNA 1. P4D!

Investigaciones teóricas y mejores proposiciones

Por E. D. BOGOLJUBOW

La más formidable obra que se ha escrito sobre esta línea de juego. Su autor hace un estudio razonado de todas las variantes y defensas contra esta moderna apertura, iniciando su libro con un breve estudio de la Apertura del Peón Rey, para mostrar la diferencia que existe entre 1—P4R y 1—P4D.

Precio: $ 25.—

REGLAMENTO Y CODIGO DEL JUEGO DE AJEDREZ

(DE LA FEDERACION INTERNACIONAL DE AJEDREZ)

Reglamento de torneos, ventajas para los Handicaps. Fórmulas y Clave para hacer "fixtures", etc., etc. Lo más práctico para los Clubs de Ajedrez.

Precio: $ 3.50

FINALES EN AJEDREZ

(ESTUDIOS COMPLETOS)

Por RICARDO RETI

Obra póstuma del maestro Reti.

Precio: $ 10.—

MAR DEL PLATA 1947

Xº TORNEO INTERNACIONAL DE MAESTROS

Por ARNOLDO ELLERMAN

Contiene 153 partidas comentadas ampliamente por su autor. Este libro equivale a un tratado completo de ajedrez.

Tomaron parte: **Najdorf, Stahlberg, Eliskases, Dr. Euwe, Pilnik, Julio Bolbochán, Rosetto, Guimard, Jacobo Bolbochán, Maderna, Michel, Marini, Dr. Pizzi, Sanguinetti, W. Cruz, Luckis, Fleurquin, J. Iliesco.**

Precio: $ 15.—

JOYAS DEL AJEDREZ POSTAL

Por EDUARDO J. MARCHISOTTI

"JOYAS DEL AJEDREZ" es una cuidadosa selección de 24 magníficas partidas disputadas por correspondencia en el período comprendido entre 1930 y 1947 con lo cual se llena un vacío en la literatura ajedrecística mundial. Puede considerarse un verdadero tratado de aperturas, se incluyen mejoras sobre el Modern Chess Openings y el Practical Chess Openings, como asimismo un estudio personal del autor sobre la defensa Tarrasch del Gambito Dama y nuevas sugestiones sobre diversas aperturas.

Edición de Editorial GRABO **Precio: $ 18.—**

CAMPEONATO DEL MUNDO

BOTWINNIK vs. BRONSTEIN

Moscú — 1951

Por ARNOLDO ELLERMAN y JOSÉ MARÍA SUÁREZ (H.)

Las 24 partidas de este emocionante y reñido match por

Precio: $ 15.—

CAPABLANCA Y LASKER EN EL CAMPEONATO DEL MUNDO

Por ARNOLDO ELLERMAN

Contiene las 14 partidas disputadas en el famoso match celebrado en La Habana (Cuba), por el título máximo del ajedrez mundial.

(En prensa 3ª edición)

ESTRATAGEMAS Y CELADAS EN LAS APERTURAS DE AJEDREZ

Por EDUARDO J. MARCHISOTTI

Selección de las más valiosas CELADAS, compiladas y comentadas por un entendido y estudioso de las APERTURAS.

Precio: $ 20.—

EL MATCH RADIAL INTERNACIONAL DE AJEDREZ

U. S. A. versus U. R. S. S.

Por ARNOLDO ELLERMAN

Contiene partida y revancha de los encuentros entre: Denker, Botvinnik; Reshevsky, Smislov; Fine, Boleslavsky; Horowitz, Flohr; Kasdhan, Kotov; Steiner, Bondarevsky; Pinkus, Lilienthal; Seidman, Ragozin; Kupchick, Makogonov; Santasiere, Bronstein.

Las 20 partidas de este sensacional encuentro fueron comentadas ampliamente por su autor.

Precio: $ 8.—

CAMINO FACIL DEL AJEDREZ

(TRATADO COMPLETO)

Por B. H. WOOD

(Director de la famosa revista inglesa de ajedrez "Chess"). Trata todas las fases del juego y también los problemas y forma de manejar el reloj en las partidas. Es lo más completo que se haya publicado hasta la fecha en idioma castellano. Está escrito en forma amena y comprensible, con numerosos ejemplos, unidos a los consejos para la hábil conducción de las partidas, apreciación de factores técnicos y psicológicos, elementos de combinación, etc., etc. Por lo que, ahora los aficionados pueden estudiar todas las ramas del ajedrez en este solo volumen, que constituye el TRATADO ELEMENTAL MAS COMPLETO y, por lo tanto, el lector puede "aprender con facilidad, no estudiando sino en la misma forma indolente con que leería una novela..."

Precio: $ 16.—

NUEVA YORK 1924

Por el Dr. Alejandro Alekhine

TORNEO INTERNACIONAL DE GRANDES MAESTROS DEL AJEDREZ

Tomaron parte: Dr. Emmanuel Lasker, José Raúl Capablanca, Alekhine, Marshall, Ricardo Reti, Maroczy, Bojoljubow, Dr. Tartakower, Yates, Ed. Lasker, Janowsky.

Precio: $ 30.—

LA VIDA DE ARTURITO POMAR

Por Fuentes y Dr. Ganzo

Una biografía del niño prodigio y recopilación de sus mejores partidas, entre las que se incluyen las que le valieron la obtención del título de Campeón de España, comentadas por él mismo y por los autores.

Precio: $ 12.—

CURSO SUPERIOR DE AJEDREZ

Por Ricardo Reti

Obra insuperable del extraordinario maestro y didacta Reti, con las conferencias que dió en Buenos Aires, cuando visitó la Argentina.

CONTIENE: Estado actual del juego de posición. — Cómo deben desarrollarse las piezas. — Algunas típicas combinaciones contra el enroque corto. — Forma de explotar las debilidades que produce el avance del PAR después del enroque. — Las cadenas de peones. — El gambito de la dama. — El peón aislado. — Defensa moderna contra PD.

Precio: $ 15.—

SECRETOS DE ESTRATEGIA MAGISTRAL EN AJEDREZ

Por M. Botwinnik

Contiene las doce partidas del match Flohr y Botwinnik.

(En preparación una nueva edición)

LIBRETAS PARA ANOTAR PARTIDAS DE AJEDREZ

Excelente archivo con capacidad para 70 partidas y una página final para el índice.

Precio: $ 10.—

TORNEO SEXTANGULAR BUENOS AIRES - LA PLATA 1947

Por ARNOLDO ELLERMAN

Stahlberg - Najdorf - Eliskases - Euwe - Pilnik - Rosetto

Precio: $ 5.—

COMO CONDUCIR LOS FINALES

(Traducción del inglés por M. V. PODESTA)

Por EUGENIO ZNOSKO-BOROVSKY

Ya están en venta los dos tomos de esta obra maestra, que en el mundo se aprecia como de las mejores.

Si bien es cierto que existen varios libros de Finales en nuestro idioma, ninguno puede compararse con este de **Znosko-Borovsky**, puesto que sus excepcionales condiciones de gran didacta —está considerado el mejor escritor europeo de ajedrez— hacen que sus amenas explicaciones tengan la suficiente claridad para que sus análisis puedan ser comprendidos por todos los aficionados, aún los más modestos.

Con esta edición, la **EDITORIAL GRABO** viene a llenar una laguna de la literatura ajedrecista de habla castellana, haciendo honor a la vez a la bibliografía argentina del noble deporte.

Precio de cada tomo: $ 20.—

En preparación para publicarse durante el año 1954/55:

MANUAL DE LAS APERTURAS - APERTURAS ABIERTAS

Por el Gran maestro PAÚL KERES

La más extraordinaria obra escrita sobre estas líneas de juego por el genial gran maestro soviético Kerez.

Obra en dos tomos traducida de la versión rusa por los ingenieros J. Gorkin y D. A. Laachaga y revisión técnica de E. J. Marchisotti.

C A P A B L A N C A

Por el Dr. MAX EUWE y J. PRINS

Contiene una selección de 175 partidas del genio de todos los tiempos Raúl J. Capablanca, comentadas con la autoridad técnica de los autores.

Es el mejor tratado que se ha escrito sobre Capablanca, habiendo sido editado en Holanda en el año 1952. La traducción está a cargo de un experto jugador español.

El Medio Juego en Ajedrez

EL MEDIO EN AJEDREZ

Por EUGENIO ZNOSKO-BOROVSKY

(Traducción del inglés por M. V. Podestá)

Esta obra está conceptuada como lo mejor que se haya escrito sobre esta fase del juego de ajedrez.

Una vez más, con este libro, su autor deleita a los aficionados, haciendo gala de su reconocida maestría en el arte de enseñar, y por lo tanto hace que el mismo pueda ser interpretado por los aficionados de todas las categorías.

Este SUPLEMENTO de la Revista Argentina de Ajedrez "CAISSA", se terminó de imprimir el día 24 de mayo de 1954, en los talleres de Impresiones EL SOL, S. R. L., Jujuy 729, Buenos Aires, Rep. Argentina

CAISSA

Revista Argentina de Ajedrez

•

Fundada el 1º de Enero de 1937

•

Director:
Eduardo G. Marchisotti

•

Secretario de Redacción:
Máximo V. Podestá

•

Administrador:
Enrique L. Boero

•

Publica artículos técnicos de grandes maestros, partidas comentadas, problemas, finales, informaciones de las actividades ajedrecísticas del país y extranjero.

Suscripción anual . $ 30.—
Número suelto . . . . . 5.—

Publicación bimestral
Edición de la
Editorial GRABO
Buenos Aires - Argentina

Serie K
Nº 4

Suplemento de la
REVISTA ARGENTINA DE AJEDREZ

CAISSA